L.9.900

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

DICEMBRE

IMPERDIBILE!

TRUCCHI E SEGRETI PER SCEGLIERE LA SCHEDA 3D DEI TUOI SOGNI

MENSILE - ANNO 1 N.8 - DICEMBRE 1997 - SPED. ABB.POST.ART.2 COMMA20/B LEGGE 662/96 - MILANO

TUTTI PILOTI CON F1 RACING SIMULATION





DIVERTIAMOCI CON LE AVVENTURE DEI PIRATI IN MONKEY ISLAND 3

80001

9 771125 601007

PER VINCERE QUESTA BASTA METTERE INSIEME UN COMPUTER, IL NUMERO IN EDICOLA DELLA E UN PO' DI

SI', ANCHE TU PUOI VINCERE FANTASTICI PREMI USANDO IL TUO COMPUTER E SCATENANDO LA TUA FANTASIA.

Basta partecipare al grande concorso offerto dalla rivista "Il mio computer" e da LEXMARK.

LE REGOLE DEL CONCORSO SONO SEMPLICI.



Le trovi tutte sul numero in edicola de "Il mio computer" che questo mese regala, in uno dei due CD ROM, PHOTO SUITE il programma di fotoritocco ed elaborazione delle immagini che ti farà scoprire il fantastico mondo della creatività applicata al computer. Il programma é in italiano, nella sua versione completa senza limiti di uso. Sarà il tuo alleato più prezioso nella creazione delle immagini con le quali **potrai vincere una montagna di fantastici premi, compresa questa BMW da sogno.**

LEXMARK™

IL MIO COMPUTER

E SE LA BMW NON TI BASTA DI STAMPANTI, FOTOCAMERE,

I rally ti strappano un grido?
Questo ti farà urlare!!!



Manuale in italiano.

SCREAMER RALLY

Ti sbatte fuori di testa e di pista questo rally indiavolato pieno di curve, dislivelli terrapieni, dossi e cunette!! Cinque sono le auto a disposizione: la mitica Escort Cosworth, la nuova Renault Maxi Megane, la grintosa Toyota e la velocissima Peugeot 306 Maxi... e poi c'è la quinta auto, ma quella la meriti solo se sei particolarmente bravo! E in più c'è una pista segreta, ma anche questa la puoi provare solamente dopo aver superato i tracciati ufficiali di Colombia e Inghilterra, i rivoluzionari circuiti di Cina e Grand Canyon e infine lo spettacolare e innovativo Circuito del Chianti in Toscana.

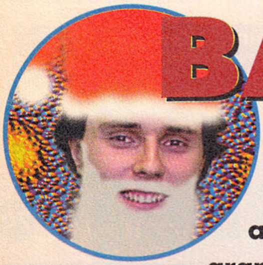
Screamer Rally ha il supporto hardware nativo per le schede grafiche accelerate 3Dfx, quindi il design delle auto e i dettagli delle piste sono resi perfettamente!

PC CD-ROM

Numero Verde 167-821177 www.leaderspa.it

LEADER
Qualità Interattiva.

GIOCANDO CON BABBO NATALE



Natale si avvicina a grandi passi, accompagnato dall'uscita dei giochi di maggior richiamo dell'intera annata. Questo mese possiamo divertirci con due titoli che, ne siamo certi, entreranno nella storia dei videogiochi per computer. Il primo lo abbiamo aspettato per anni e anni, il secondo è giunto come un fulmine a ciel sereno, ma è riuscito in pochi giorni a conquistare tutta la redazione.
Parliamo, ovviamente, di *Curse Of Monkey Island* e *F1 Racing Simulation*, i due giochi a cui abbiamo dedicato la copertina di Giochi per Il Mio Computer.
Molti fra i nostri lettori, che si saranno avvicinati al colorato mondo dei videogiochi per computer da poco, non avranno mai sentito parlare delle avventure di Guybrush Threepwood, pirata pasticcione, e della sua nemesi, il perfido corsaro Le Chuck; garantiamo per loro, però: se stiamo cercando un modo per trascorrere delle ore in allegria davanti al nostro computer, difficilmente potremmo scegliere meglio.
F1, invece, è riuscito a centrare un obiettivo che pareva praticamente impossibile: scalzare *Grand Prix 2* dal trono delle simulazioni di Formula 1. *GP2* è stato, l'anno scorso, il titolo che ha superato tutti i record di vendita nel nostro paese, appassionando decine di migliaia di giocatori, sparsi per tutta la penisola. Era stato programmato da un veterano come Geoff Crammond, un vero e proprio "guru" delle simulazioni per PC e, sino a un paio di settimane fa, sembrava destinato a rimanere insuperato fino all'arrivo del suo seguito, per il momento ancora avvolto dal mistero. Ebbene, i programmatori della UBI Soft sono riusciti a creare un prodotto dalla grafica spettacolare, aggiornata alle capacità dei più moderni PC disponibili, unita a una fedeltà simulativa senza eguali.
Proprio alle ultime tecnologie disponibili per migliorare la qualità dei nostri giochi è dedicato, poi, lo speciale sulle schede 3D che, come promesso due mesi fa, troviamo in questo numero. Sono il regalo adatto per il nostro computer, l'importante è scegliere quella più adatta alle nostre esigenze.
Appuntamento al prossimo mese, non scartate i regali prima di mezzanotte e... buon Natale!

Andra Minini Saldini
Gorman@ilmioweb.it

GIOCATI PER VOI

DIRETTORE EDITORIALE
Mietta Capasso

DIRETTORE RESPONSABILE
Gaetano Manti

EDITOR
Andrea "Il conte" Minini Saldini
Gorman@ilmioweb.it

CORPO REDAZIONALE
Paolo "Neon" Paglianti, Francesca Brenci

IMPAGINAZIONE
Davide "Mazoom" Candiani

FOTOGRAFO
Maurizio Brera

HANNO COLLABORATO
Alessandro Polli, Yuri "My best friend" Abietti, Simone "Pieraccioni" Bechini, Nemesis, Paolo "Dida" Dente, Cinzia "Generazioni" Pavesi, Emanuele "Emasoft" Sabetta, Roberto "unRoberto che" Camisana, Matteo "Evince" Pavesi, Antonio "Ronaldo!!!" Loglisci, Massimiliano "Max" Rovati, Fabio Paglianti, Francesco Ginelli.

AGENTI ZONA LOMBARDIA EMILIA ROMAGNA E SUD ITALIA
Stefano Giordano, Simona Miano, Romano Scabini, Gian Maria Sacchi
Telefono (02) 6713121
Fax (02) 6693654

ZONA PIEMONTE E LIGURIA
Italiana Comunicazione
Telefono (011) 590763-4
Fax (011) 504192

ZONA TRIVENETO
Servizi Pubblicitari
Telefono (0444) 515850
Fax (0444) 512260

ZONA LAZIO, TOSCANA E UMBRIA
Richards & Partners di Paolo Richard
Telefono (06) 519321
Cellulare (0338) 7576620
Maria Teresa Salerno
Telefono (06) 39734268 - (0360) 940416
Fax (06) 39734315 - mari@tin.it

GRAN BRETAGNA, PAESI BASSI E SCANDINAVIA
Huson European Media 10-12, The Green Businnes Centre, The Causeway, STAINES MIDDLESEX TW 18 3 AL
Great Britain
Telefono 0044-(0) 1784-469900
Fax 0044-(0) 1784-469996

USA, CANADA E MESSICO
Huson European Media
Pruneyard Towers, 1901 South Bascom Avenue siut 630
CAMPBELL, CA 95008
United States of America
Telefono 001-(0) 408-8796666
Fax 01-(0) 408-8796669

EDITORE
Il Mio Castello International SpA
Via Pergolesi 8
20124 Milano
Telefono (02) 6713121
Fax (02) 6693654

DELEGATO ALLA DIREZIONE GENERALE
Stefano Spagnolo

RICERCA & SVILUPPO
Aldo Grech

SEGRETERIA DI DIREZIONE
Marina Melloni, Cristina Cutrupi

MARKETING & PUBBLICITA'
Walter Longo, Rosi Riparato

SEGRETERIA M&P
Alessandra Uva

TRAFFICO
Rosi Scarsetto, Paola Corso, Elena Consoli, Gabriella Re

Pubblicazione mensile registrata presso il tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Spedizione in abbonamento postale art. 2 Comma 20/B Legge 662/96 - Milano
In questo numero la pubblicità è del 29%
Una copia L.9.900 Numeri arretrati: L 19.800

FOTOLITO
Yellow & Red, Milano

STAMPA
Mediagraf, Noventa PAdova

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
Parrini & Co Srl, Roma

SOMMARIO

ACCELERAZIONE CONTINUA

Natale è alle porte, e il regalo giusto per il nostro PC è una scheda grafica accelerata: a un costo inferiore al mezzo milione, una 3Dfx o una PowerVR possono aggiungere davvero una marcia al nostro Pentium. **Pag. 27**



GUIDA AL CD

Pag. 12

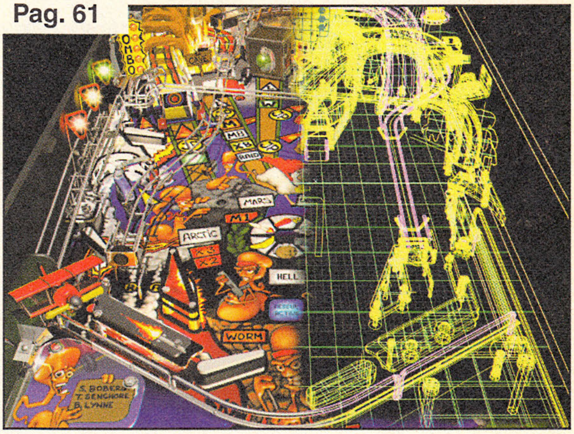


Quali titoli troviamo sul CD di questo mese? Beh, primo fra tutti, lo stupendo *Overboard*, ma anche *Grand Theft Auto*, il tridimensionale *Turok*, *Claw* e lo spaziale *I-War*. Per gli amanti dei giochi di strategia, abbiamo anche *Age of Empires* e *Close Combat 2*. Chi apprezza le avventure, potrà invece muovere i primi passi in *Zork Grand Inquisitor*.

SPECIALE MICROPROSE

Scopriamo cosa ha in serbo una delle software house europee più famose e importanti, che in passato ci ha deliziato con giochi del calibro di *Grand Prix 2* e *Civilization*.

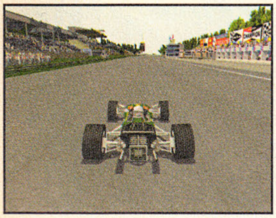
Pag. 61

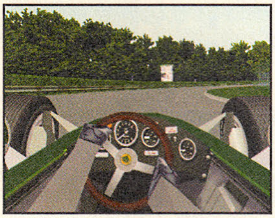


LA STORIA AL VOLANTE

Pag. 38

Diamo un'occhiata al simulatore di corse automobilistiche che ci porta nel passato, nel lontano 1967, quando i piloti si affidavano più alla fortuna e alla propria abilità che a sistemi computerizzati e servoassistiti: *GP Legends*.

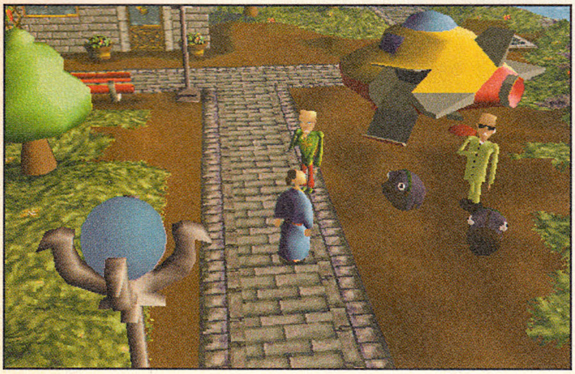




PER GIOCARE MEGLIO

Pag. 113

Questo mese, Giochi per Il Mio Computer presente la soluzione completa di *Broken Sword 2* e la prima parte del titanico *Little Big Adventure 2*, oltre al solito appuntamento dei Trucchi e Segreti.





HEXEN II
E' DISPONIBILE PRESSO I SEGUENTI PUNTI VENDITA:

PIEMONTE
CAMELOT - BIELLA - TEL. 015/8494475 . **ROSSI COMPUTER** - CUNEO - TEL. 0171/603143 . **ALEX COMPUTER** - TORINO - TEL. 011/4031114 **QUEEN COMPUTER** - TORINO - TEL. 011/3185666 . **START COMPUTER** - TORINO - TEL. 011/3098767 . **BIT INFORMATICA** - CIRIE' (TO) - TEL. 011/9205455 . **ALEX LE GRU** - GRUGLIASCO (TO) - TEL. 011/7708951 . **COMPUTER WORK** - ORBASSANO (TO) - TEL. 011/9031567 . **MEGA-LO-MANIA** - VERCELLI - TEL. 0161/251981

LOMBARDIA
MEGA BYTE 2 - BERGAMO - TEL. 035/402402 . **PC CENTER** - BERGAMO - TEL. 035/4243043 . **DAS COMPUTER** - BRESCIA - TEL. 030/3760739 . **MASTER INFORMATICA** - BRESCIA - TEL. 030/3752147 . **MEGABYTE** - DESENZANO (BS) - TEL. 030/9911767 . **DDB** - MILANO - TEL. 02/6552472 . **LOGIN** - MILANO - TEL. 02/58111421 . **MARCUCCI** - MILANO - TEL. 02/7386051 . **ORION CLUB** - MILANO - TEL. 02/2361356 . **PHOTO DISCOUNT** - MILANO - TEL. 02/437058 . **RIVOLA** - MILANO - TEL. 02/6693362 . **STARGAME-PLUTOS** - MILANO - TEL. 02/26110389 . **SWEETWARE** - MILANO - TEL. 02/8056983 . **ABACUS** - CARUGATE (MI) - TEL. 02/99048691 . **MICRONIX** - CINISELLO B. (MI) - TEL. 02/45100171 . **MICRONIX** - CORSICO (MI) . **BIT LINE** - RHO (MI) - TEL. 02/93504891 . **SI OK INFORMATICA** - VAPRIO D'ADDA (MI) - TEL. 02/9097586 . **PROXIMA** - VIMODRONE (MI) - TEL. 02/26510022 . **FLOPPY** - VARESE - TEL. 0332/282389 . **IPER MONTEBELLO** - VARESE - TEL. 0332/332600 . **NON SOLO MAC** - VARESE - TEL. 0332/231611 . **MASTER PIX** - BUSTO ARSIZIO (VA) - TEL. 0331/620430

TRIVENETO
CD WORLD LINE - PORDENONE - TEL. 0434/524352 . **GAME START** - TRIESTE - TEL. 040/634460 . **CMB** - LAIVES (BZ) - TEL. 0471/916514 . **ELETTROCASA** - TRENTO - TEL. 0461/933633 . **FANTASY** - TRENTO - TEL. 0461/236515 . **MUSIC CENTER** - GARDOLO (TN) - TEL. 0461/9600011 . **COMPUTER SACE** - PADOVA - TEL. 049/8740099 . **GRUPPO G.P.M.** - PADOVA . **IRES** - CESSALTO (TV) - TEL. 0421/327690 . **DOMINIO** - VICENZA - TEL. 0444/326362 . **MIXEL** - VICENZA - TEL. 0444/960255

EMILIA ROMAGNA
CARTOLERIA PORTANOVA - BOLOGNA - TEL. 051/226755 . **CARTOLERIA STERLINO** - BOLOGNA - TEL. 051/6236650 . **MARCO POLO** - FORLI' . **NERI** - FORLI' - TEL. 0543/401115 . **B. & P.** - MODENA - TEL. 059/370967 . **DIMENSIONE INFORMATICA** - MODENA - TEL. 059/342255 . **TUNNEL** - FAENZA (RA) - TEL. 0546/663572 . **VIRTUAL GAME** - LUGO (RA) - TEL. 0545/25022 . **COMPUTERLINE** - REGGIO EMILIA - TEL. 0522/432679
ELECTRONICS - SERRAVALLE (RSM) - TEL. 0549/900416

TOSCANA
FUTURA 2 - LIVORNO - TEL. 0586/210311 . **IL COMPUTER** - LIDO DI CAMAIORE (LU) - TEL. 0584/618200

LAZIO
COLAFRANCESCO LUIGI - FROSINONE - TEL. 0775/290387 . **MICROTECH** - CASSINO (FR) - TEL. 0776/26110 . **MONDOVISION COMPUTER** - SORA (FR) - TEL. 0776/824372 . **ASSO** - ROMA - TEL. 06/40501517 . **BELLO GAMES** - ROMA - TEL. 02/84241588 . **CAMPA ADOLFO** - ROMA - TEL. 06/21802967 . **D & D** - ROMA - TEL. 06/39737195 . **ELLEMME** - ROMA - TEL. 06/3220188 . **FB COOMPUTERS** - ROMA - TEL. 06/36001004 . **FULL SERVICE** - ROMA - TEL. 06/71584507 . **G.T. TECHNOLOGY DI A. ORLANDI** - ROMA - TEL. 06/24302057 . **GIOCOFOLLIA** - ROMA - TEL. 06/4746415 . **M. ELECTRONIC** - ROMA . **METROIMPORT NEW** - ROMA - TEL. 06/39367255 . **MICROCENTER** - ROMA - TEL. 06/5296330 . **MICROCENTER** - ROMA OSTIA . **MICROCENTER** - ROMA (C.C. LA ROMANINA) . **MONDO DEL MULTIMEDIALE** - ROMA - TEL. 06/8840000 . **NOVA GAME** - ROMA - TEL. 06/39743517 . **ODIS** - ROMA - TEL. 06/7016436 . **P.C.C. COMPUTER HOUSE** - ROMA - TEL. 06/2147260 . **GEDY** - ANZIO (RM) - TEL. 06/9860201 . **TIESSESERVICE** - NETTUNO (RM) - TEL. 06/9803433 . **COMPUTER PRODOTTI** - LATINA - TEL. 0773/660358 . **GRIS COMPUTER** - APRILIA (LT) - TEL. 06/9275212 . **ARCHIMEDIA** - FORMIA (LT) - TEL. 0771/725201 . **WORLD SERVICE INFORMATICA** - VITERBO

CAMPANIA
MULTIMEDIA - AVELLINO - TEL. 0825/21599 . **I.D.C.** - NAPOLI - TEL. 081/5799151

UMBRIA
UK GENERATION - TERNI - TEL. 0744/406633

PRESSO TUTTI I PUNTI VENDITA:

COMPUTER UNION
METRO
Microlink
MONDADORI INFORMATICA CENTER
PERGIOCO
TOYS'R'US
VOBIS MICROCOMPUTER

PER SECOLI LE CATTEDRALI MEDIOEVALI SONO STATE LA CULLA DELLA CONOSCENZA.

NON DIMENTICHERETE TANTO FACILMENTE LA LEZIONE CHE STATE PER IMPARARE.

Il Sole si è oscurato e la Luna è diventata colore del sangue. I quattro Cavalieri dell'Apocalisse si celano, minacciosi e sinistri, nell'ombra. Tutta l'umanità è caduta sotto il potere oscuro di sanguinarie orde infernali . Nei panni di un Negromante, di un Assassino, di un Cavaliere o di un Paladino sarete i soli a poter mettere fine a questo orribile giogo. E non potrete non riconoscere i quattro Cavalieri perché darete loro ben presto un nome: morte, pestilenza, guerra e carestia. Sarete i maestri in questo universo di distruzione ? O gli allievi?



LA POTENZA DI QUAKE
Hexen II è stato sviluppato partendo dell'engine originale di Quake, il migliore e più realistico ambiente poligonale disponibile per un gioco tridimensionale. Per l'occasione sono state implementate nuove caratteristiche che sfruttano appieno le prestazioni dei nuovi chip 3D, assicurandovi un'elevata velocità di gioco e spettacolari effetti grafici assolutamente inediti.



SCEGLIETE IL VOSTRO DESTINO
Selezionate quale personaggio interpretare. Ciascuno possiede armi specifiche, incantesimi e poteri che si sviluppano acquisendo esperienza. Andrete così migliorando le vostre doti fisiche: la velocità di movimento, la rapidità dell'attacco o, ancora, la distanza massima superabile con un salto.



UN AMBIENTE DI GIOCO SCONVOLGENTE
Apritevi la strada attraverso 4 livelli infestati da orrendi demoni. Sfondate finestre, abbattete pilastri, polverizzate alberi. Niente e nessuno dovrà fermare la vostra avanzata.

OPZIONE MULTIGIOCATORE
Affrontate le insidie dei diversi mondi in compagnia dei vostri amici o sfidateli in un sanguinoso scontro diretto.

HEXEN II
L'INIZIO DELLA FINE.

QUAKE ENGINE





Software&co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/
ACTIVISION
MANUALE IN ITALIANO
PC CD-ROM
DIVERTIMENTO

LA POSTA IN GIOCO

Com'è dura la vita di una «postaiola»! Non appena qualcuno si azzarda a mettere un po' d'ordine in questo ufficio (e spesso sono io!) arrva il postino che ci scarica direttamente addosso un furgone di lettere!
Lasciateci spiegare, siamo contentissimi del vostro affetto, che inequivocabilmente la quantità di lettere pervenute in redazione questo mese ci dimostra, ma se va avanti così inizieremo a comprendere a fondo tutte quelle campagne contro la deforestazione selvaggia! Ad ogni modo, non fraintendeteci: continuate pure a scriverci quanto e come volete, e troveremo sempre il tempo di leggervi e se possibile rispondervi... anche se ultimamente le lettere con vari «inviti a cena» (ce ne sarebbero anche di più esplicite ma stenderei un pietoso velo) a me personalmente indirizzate si stanno moltiplicando a ritmo allarmante, tanto che se dovessi scegliere davvero di accettarne uno non troverei metodo più democratico di un'estrazione tipo Lotteria di capodanno... ragazzi guardate che è un rischio! E tra l'altro non mi avete mai vista, magari poi non vi piaccio... e questo ci porta al punto 2: parecchi lettori dicono giustamente che «se c'è una foto di Andrea Minini Saldini nell'editoriale, ce ne deve essere una di Nemesis nella posta». Io, francamente, non ho problemi a metterne una, ma la redazione al completo si dichiara ufficialmente «ancora troppo gelosa»...ma voi insistete, e secondo me a breve dovranno cedere! Comunque, anche senza foto, questo numero di GMC è pieno di cose da farvi strabuzzare gli occhi fuori dalle orbite... e non è detto che già dal prossimo non ci siano sorprese... per ora, bacioni dalla vostra,

❤ **NEMESIS**

Giochi per il mio computer
La posta in gioco
Via Pergolesi, 8
20124 Milano

Per farmi pervenire i vostri messaggi, scrivete all'indirizzo qui a fianco oppure (sarebbe bellissimo!) inviate le vostre E-Mail all"indirizzo "gorman@ilmioweb.it" (il solerte Andrea Minini Saldini provvederà a farmi pervenire i vostri messaggi elettronici).

Spett.redazione di GIOCHI PER IL MIO COMPUTER.
Ho preso alcuni numeri del vostro stupendo mensile, ho visto anche, nel CD-ROM, delle bellissime demo.
Ho molti giochi sul mio PC, ma vorrei sapere se ci sono i codici di *Dark Forces* e di *Heretic*.

Questi sono i codici di Dark Forces *– devi digitarli durante il gioco:*
LAPOSTAL
Per avere armi, munizioni e tutti i power up
LAMAXOUT
Per avere il massimo di tutti gli oggetti
LARANDY
Carica delle armi
LAUNLOCK
Inventario completo
LAREDLITE *"Congela" i nemici*
LAPOGO
Per entrare anche nelle stanze con il soffitto basso
LACDS
Per avere la mappa completa
LASKIP
Per completare il livello
Per raggiungere direttamente un livello:
LASECBASE
Secret Base
LATALAY
Talay:Tak Base
LASEWERS
Anoat City
LATESTBASE
Research Facility
LAGROMAS

ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA

Ultimamente in redazione sono arrivate moltissime vostre lettere, e questo ci rende molto felici, perché ci permette di capire quali siano le esigenze dei nostri lettori, e ci permette di migliorarci in continuazione. Purtroppo, però, la quantità di lettere ed e-mail indirizzate a questa rubrica, dedicata alla risoluzione di tutti i problemi tecnici, dei dubbi, delle curiosità, delle chiarificazioni sull'hardware e sul software non è elevatissima. Scriveteci dunque, verranno lette tutte le vostre missive e prima poi vi risponderemo su questa pagina.
Se utilizzate la Posta scrivete a: Giochi per il Mio Computer, via Pergolesi 8, 20124 Milano. L'indirizzo di posta elettronica è invece gorman@ilmioweb.it

L'OCCUPAZIONE DEL PROCESSORE

D:\> *Spettabile redazione di GMC, sono un vostro assiduo lettore e mi voglio innanzi tutto congratulare per la vostra rivista. Giorni fa, mentre mettevo alla prova la mia abilità nella guida con* Grand Prix 2 *casualmente ho scoperto che tenendo premuto il tasto "o", durante la gara appare una scritta "occupazione del processore". A fianco è riportata una percentuale che aumenta e diminuisce durante lo svolgersi dell'azione.*
Questa percentuale va all'incirca da 85 a 175% Che cosa significa? Spero sappiate darmi una buona delucidazione come fate sempre. Saluti.

Marco Bonaldo, Scorzè (VE)

R:\> Caro Marco tenendo premuto il tasto "o" durante le prove libere, le qualifiche o durante un gran premio in *Grand Prix 2* viene effettivamente visualizzato un valore seguito dal simbolo di percentuale. Questo valore indica quanto il processore è occupato in quel preciso istante, mi spiego: se la vettura sta transitando in un punto della pista con pochi elementi intorno il processore è meno impegnato a "calcolare" il paesaggio circostante e l'andamento della vettura. Viceversa, quando si transita in punti molto "pieni" (ad esempio sul rettilineo di partenza nel circuito di Montecarlo) o quando ci sono molte auto intorno (ad esempio alla partenza) il processore è molto più occupato a calcolare tutti gli elementi ed ecco spiegato perché il valore oscilla tanto, come nel tuo caso da 85 a 175%. Per giocare in maniera ottimale, ti consiglio di fare in modo che questo valore non superi mai (o superi di pochissimo nei punti più impegnativi) il 100%, questo per non perdere di fluidità durante il gioco. Per ottenere questo risultato, l'unico sistema è abbassare il numero di dettagli che vengono calcolati e visualizzati, quindi è necessario fare un po' di prove modificando il "frame rate" cioè il numero di fotogrammi disegnati ogni secondo, e togliendo alcuni elementi come l'erba o i cordoli, partendo da quelli disegnati negli specchietti.

CONFIGURAZIONI: CHE SCELTA FARE?

D:\> *Ciao a tutti, sono un sedicenne di Roma e sono un appassionato di computer. Ho intenzione di acquistare un computer Pentium 166 MMX, 32MB di RAM, cache di 512 KB, una Millenium e una Sound Blaster Awe64 Gold. Vorrei avere un consiglio per la scelta del monitor ed un giudizio sulla configurazione da me scelta, tenendo conto che adoro* Duke Nukem 3D, Quake, MDK *e tutti gli sparatutto in 3D (vorrei avere un PC all'altezza di* Hexen 2, Quake 2 *e* Unreal*). Vi ringrazio moltissimo e complimenti per la vostra bellissima rivista.*

Marco Sanetti, Roma

R:\> La configurazione che hai proposto mi sembra abbastanza equilibrata. Se devi usare il PC solo per giocare forse è meglio pensare di acquistare una Mystique piuttosto che una Millenium. Poiché dici di apprezzare moltissimo gli sparatutto in 3D, non puoi fare a meno di acquistare una scheda acceleratrice 3D, basata sul chipset Voodoo di 3Dfx. Attualmente stanno uscendo molte schede che sfruttano questo chip e proprio in questo numero troverai uno speciale dedicato alle schede 3D. Se il tuo budget te lo consente, potresti pensare di acquistare un Pentium 200 MMX al posto del 166 o magari un AMD K6 200 che costa meno di un Pentium ma permette prestazioni davvero considerevoli. Nella configurazione che mi hai mandato mancano le dimensioni del disco fisso e la velocità del CD-ROM: ti consiglio (come valori minimi) 2,1GB per il primo e 12X per il secondo. Infine, ti consiglio di acquistare un monitor a 15 pollici, il monitor è un investimento, è un oggetto che probabilmente userai per anni. Quindi assicurati che abbia un buon valore di refresh, che i controlli siano precisi e facilmente accessibili, che sia insomma di buona qualità. Con un 15 pollici potrai utilizzare Windows e molti giochi a una risoluzione di 800x600 punti. Il massimo sarebbe poter acquistare un monitor da 17 pollici, ma purtroppo questi prodotti sono ancora piuttosto cari.

LE LIBRERIE USATE DA WINDOWS PER I GIOCHI

D:\> *Carissima redazione di GMC, leggo fin dal primo numero la rivista e vedo che siete proprio bravissimi. Veniamo al sodo, ho appena acquistato il gioco Hereos of Might & Magic 2, ho eseguito l'installazione seguendo il manuale ma purtroppo qualcosa non ha funzionato a dovere. Il messaggio che ho ricevuto è "errore durante l'avvio del programma. Wing32.dll non trovato". Aiuto!!! Come posso fare per poter sistemare il problema e poter finalmente giocare? Grazie.*

Davide, Bulgarograsso (CO)

R:\> Quando Microsoft rese disponibile nei negozi Windows 95, nel settembre di due anni fa, dopo una serie interminabile di ritardi, postici, indiscrezioni e chiacchiere da record, fu subito chiaro che il nuovo sistema operativo doveva vincere una grande sfida, doveva diventare la piattaforma definitiva ANCHE per i giochi. Quello dei videogiochi era (ed è) un mercato troppo ampio per lasciare la Microsoft indifferente. Dunque in un primo tempo furono create le librerie WinG, cioè alcune DLL (Dinamic Link Library, ovvero librerie a collegamento dinamico) che permettevano una maggiore integrazione tra i giochi e le risorse del PC gestite da Windows95. Un esempio che ricordo chiaramente è il gioco *"Woodruff and the Schinibble of Azimuth"*. Tieni conto che in quel momento la stragrande maggioranza dei giochi utilizzava il DOS. Ora, con le DirectX, moltissimi giochi utilizzano Windows 95 per accedere alle risorse hardware del PC. Tornando al tuo problema, per prima cosa installa le DirectX (3.0 o meglio ancora 5.0) che puoi trovare sui CD allegati a GMC.

Gromas Mines
LADTENTION
Detention Center
LARAMSHED
Ramsees Hed
LAROBOTICS
Robotic Facility
LANARSHADA
Nar Shaddaar
LAJABSHIP
Jabba's Ship
LAIMPCITY
Imperial City
LAFUELSTAT
Fuel Station
LAEXECUTOR
The Executor
LAARC
The Arc Hammer

I codici per Heretic, *invece, sono i seguenti:*

RAMBO
Tutte le armi
QUICKEN
Immortalità
RAVSKEL
Tutte le chiavi
GIMME
Tutti gli oggetti
MASSACRE
Elimina tutti i mostri
RAVMAP
Mappa
ENGAGE
Saltare al livello x,y (episodio, mappa)
PONCE
Curare
MAP
La mappa
COCKADOODLEDOO
Per trasformarsi in un pollo

POSTA

Cara redazione di GMC, vorrei sapere qualche trucco per *The Need for Speed Special Edition*, e anche di *Command & Conquer Red Alert*. N.B. tutti questi giochi sono sotto Win95

Hamilton Santià (TO)

Purtroppo, per Red Alert *non abbiamo trovato codici o trucchi, almeno finora. Invece, i codici per* Need for Speed 2: Special Edition *sono:*

tombstone
Macchina
bonus bomber
Altra macchina bonus
slip
Per diminuire la velocità
fzr2000
Super macchina bonus
pioneer
Per accelerare...
hollywood
Pista segreta

Sono un incallito giocatore di videogiochi sportivi e di cloni di *Doom* ed è a tal proposito che vorrei porvi alcuni quesiti:
1- Esiste la possibilità di modificare, manualmente o tramite qualche file, i nomi dei giocatori su *FIFA 97*? (È assurdo, ad esempio, che non si possa schierare Ronaldo).
2- Se non esiste tale opzione, c'è in commercio un gioco bello come *FIFA 97* che dia la possibilità di aggiornare le squadre?
3- Mi sto divertendo da matti giocando con *Blood*; conoscete qualche codice-trucco?
Vi ringrazio del tempo che vorrete dedicarmi e nel contempo vorrei chiedervi di non cambiare mai: avete delle riviste perfette!

Fabio Cerfeda—Roma—

Caro Fabio, grazie per i complimenti, che fanno sempre piacere. Per quanto riguarda le prime due domande, ti consigliamo di provare Kick Off 98*, di cui abbiamo pubblicato il demo e la recensione il mese scorso, che ti permette di modificare a piacere i nomi di tutti i giocatori delle squadre italiane. Invece, per* Blood*, ci siamo messi all'opera, cercheremo di accontentarti nella rubrica Trucchi e segreti del prossimo numero.*

Cara Redazione, siamo due fratelli di Torino, e stiamo impazzendo con *M.A.X.*, un gioco di guerra in tempo reale davvero difficile. Per caso, non avete qualche trucchetto adatto alla nostra situazione.
Luigi e Marco Praga

Vi rispondiamo con una lettera speditaci da Luca Tortiglione, che ci ha mandato propri i trucchi per M.A.X.*:*

MAXAMMO
fa il pieno di munizioni
MAXSURVEY
svela tutte le risorse nemiche
MAXSPY
rivela la locazione delle unità nemiche
MAXSUPER
permette di upgradare l'unità selezionata a livello
MAXSTORAGE
completa il carico di materie prime


Microsoft
SideWinder
Force Feedback Pro
feel the ACTION!
Vuoi un'esperienza elettrizzante? Preparati al massimo coinvolgimento di una sessione di gioco ultra-reale con il nuovo joystick Microsoft SideWinder® Force Feedback Pro! Finalmente potrai sentire tutti gli urti, i colpi, l'attrito e la forza di gravità dei tuoi giochi preferiti direttamente sul joystick, cioè sulla tua mano. Force Feedback Pro ha 16 funzioni programmabili, possibilità illimitata di creazione di profili di gioco, 8 pulsanti con doppia funzione, hat switch a 8 direzioni, acceleratore digitale incrementale, rotazione 3D e tutta la potenza di un microprocessore on board. Come se non bastasse, include anche 18 profili per i giochi più famosi, il software GDS 2.0 e due fantastici giochi Force Feedback: "Interstate '76" e "MDK: missione laguna beach". Force Feedback Pro fa parte della linea Sidewinder Microsoft, la più evoluta famiglia di joystick e gamepad ottico-digitali esistenti, che comprende anche il nuovo joystick SideWinder Precision Pro.
Microsoft SideWinder: il massimo in termini di programmabilità, velocità e precisione.
Per saperne di più telefona al 02/70.398.398, risponde Microsoft.
SideWinder, "Dove vuoi andare oggi?" e Microsoft sono marchi registrati di Microsoft Corporation.
SideWinder Force Feedback Pro
Joystick unici per giocatori estremi!
SideWinder Precision Pro
SideWinder game pad
Microsoft
Dove vuoi andare oggi?®
www.microsoft.com/italy/

Pirati, duelli aerei e antichi imperi



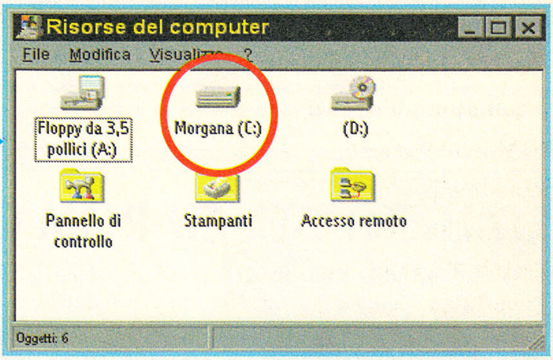
Le ragioni per inserire un CD-ROM in una rivista possono essere molteplici, come del resto molteplici sono gli utilizzi di un computer. Il nostro CD-ROM vuole essere un'occasione per provare i giochi prima di acquistarli, divertirsi senza spendere molto e fornire ai lettori una serie di servizi, quali aggiornamenti del software e livelli aggiuntivi, impossibili da realizzarsi altrimenti. Per dicembre, abbiamo preparato un CD ricco di giochi che dovrebbero accontentare i gusti di tutti. Gli amanti dei giochi d'azione troveranno pane per i loro denti con *Overboard*, un gioco in cui potremo rivivere le peripezie di un vascello pirata, alle prese con ogni sorta di pericolo. Ma non è finita, perché con *Turok*, un bellissimo gioco tridimensionale dalla grafica stratosferica, avremo la possibilità di rivivere le sensazioni provate da un vero cacciatore di dinosauri. In *The Reap*, facciamo un salto indietro nel tempo, con uno stile di gioco che si rifa ai grandi sparatutto del passato e una grafica che lascia a bocca aperta. Chi preferisce divertirsi in modo più tranquillo e ponderato, invece, potrà farlo con delle ottime avventure e con un paio di giochi di strategia da non perdere. *Broken Sword 2* dà un assaggio dell'avventura grafica che abbiamo risolto per voi su questo numero, mentre *Zork Grand Inquisitor* prosegue la saga più longeva nell'universo delle avventure per computer. *Age Of Empires* e *Close Combat*, invece, affrontano due epoche molto diverse della storia, ma sempre da un punto di vista tattico e strategico. Se ci piace improvvisarci generali di fronte al monitor del nostro computer, sono i titoli che fanno al caso nostro. Una menzione d'onore anche a *Joint Strike Fighter*, un simulatore di volo tutto azione, i cui programmatori sono riusciti a creare un vero e proprio miracolo grafico anche senza l'ausilio di schede 3D. Non mancano, come al solito, le directory dedicate alle schede acceleratrici 3D e agli aggiornamenti dei giochi (patch). Seguite attentamente le istruzioni e buon divertimento con il CD-ROM di Giochi per Il Mio Computer.

UTILIZZO DEL CD-ROM CON WINDOWS 95

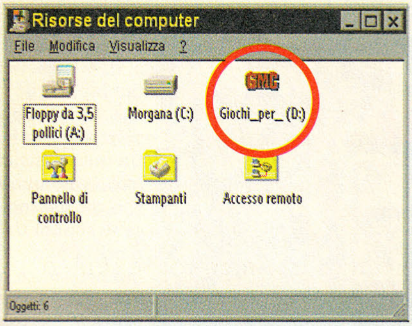
In Windows 95 il programma di consultazione del nostro CD-ROM dovrebbe partire automaticamente all'inserimento del CD nell'apposito lettore. Se questo non dovesse verificarsi, potreste avere l'opzione di Autoplay disattivata. In tal caso, la procedura da utilizzare è la seguente:



1 Cliccate con il mouse sull'icona "Risorse del computer" che dovreste trovare in alto a sinistra sulla scrivania del vostro computer.



2 Nella finestra che si aprirà, fate doppio clic sull'icona che rappresenta il CD-ROM.



All'interno della finestra che visualizza il contenuto del CD-ROM cercate il file chiamato "Giochi95", caratterizzato dall'icona di un proiettore. A questo punto fate doppio clic su questa icona e il programma di consultazione del CD-ROM si avvierà.

UTILIZZO DEL CD-ROM CON WINDOWS 3.1

Sebbene la luglior parte dei giochi presenti sul CD-ROM vadano giocati da DOS o da Windows 95, se vorrete visualizzare il programma di consultazione del CD-ROM da Windows 3.1 eseguite la seguente procedura:

1. Inserite il **CD-ROM** nell'apposito lettore e avviate **Windows 3.1.**
2. Nel **Program Manager** andate con il mouse nel menu **"File"** e premete una volta il pulsante sinistro del mouse. **Selezionate** la voce **esegui** e premete nuovamente una volta il pulsante sinistro per **attivarla.**
3. Nella finestra che si aprirà utilizzate il bottone **"Sfoglia..."**.
4. Nella finestra **"Sfoglia"** andate nel menu a discesa "Drives" e selezionate la lettera associata al CD-ROM (di solito è "D:").
5. Nella finestra che apparirà, dall'elenco di destra selezionate il file **"Giochi31"**.
6. Di nuovo nella finestra **"Esegui"** premete il bottone **"OK"** e il gioco sarà fatto.

INSTALLAZIONE DEI DRIVER DIRECTX

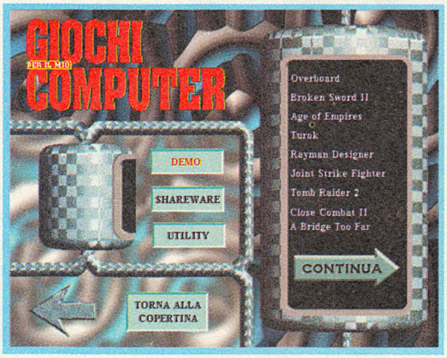
Alcuni dei titoli contenuti sul CD di questo mese richiedono l'installazione dei driver DirectX per Windows 95. Si tratta di programmi che sono stati studiati e sviluppati per permettere un'esecuzione più veloce di giochi e prodotti multimediali sotto Windows 95, grazie a un accesso diretto all'hardware del vostro PC. Tuttavia, i driver DirectX più datati e quindi superati non sono compatibili con alcune schede grafiche più recenti, e dato che sovrascrivono i driver standard di Windows 95, possono danneggiare la vostra configurazione e forzarvi a un display di soli 16 colori. Per evitare questo problema, Giochi per il Mio Computer ha preso alcune precauzioni. In primo luogo, sul CD troverete la versione più aggiornata dei driver DirectX, che vi consigliamo di installare in ogni caso. Alternativamente, in caso di problemi di visualizzazione, vi consigliamo di accedere a Windows 95 in modalità protetta. Per riuscirci, premete F8 in fase di avvio del computer per far apparire il menu di partenza, e selezionando la voce corrispondente (avvio in modalità protetta). Una volta caricato Windows 95, cliccate con il pulsante destro del mouse in un punto vuoto dello schermo, e selezionate "Proprietà" dal menu che avete appena fatto apparire. Selezionate poi "Impostazioni", e "Cambia tipo schermo". A questo punto, potrete selezionare il driver appropriato a seconda della vostra scheda. Se questo procedimento non dovesse dare i risultati aspettati, avviate Windows 95 normalmente. Una volta caricato il sistema operativo, selezionate "Panello di Controllo" e poi "Nuovo hardware", in modo da costringere Windows 95 a ricercare direttamente la scheda grafica presente nel vostro PC. A volte, è necessario eliminare i driver presenti: selezionate "Proprietà di Sistema" e poi "Profili Hardware" per poter accedere al menu che vi consente di rimuovere i vecchi driver. Nota: in casi in cui la situazione sia particolarmente grave, fortunatamente assai rari, potrebbe essere necessario dover riinstallare completamente il sistema operativo Windows 95. Tenete questo in mente prima di installare DirectX.

UTILIZZO DEL CD-ROM CON WINDOWS 95

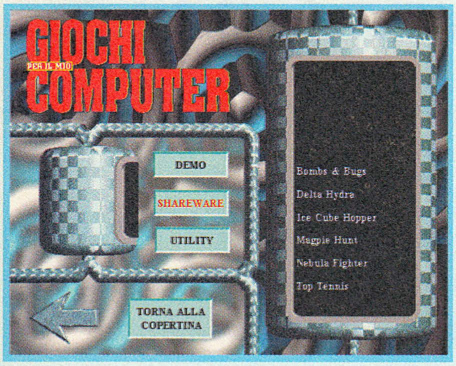
Nella realizzazione dell'interfaccia di consultazione del nostro CD-ROM abbiamo pensato di realizzare qualcosa di immediato e semplice da utilizzare; che vi consentisse di giocare con pochi clic del mouse.



Questa è la schermata introduttiva. Da qui potrete scegliere se accedere alla nostra schermata di consultazione oppure (ma ve lo consigliamo solo se siete esperti) di esplorare liberamente il CD-ROM, andando a curiosare fra le varie directory.



Il menu dedicato ai demo è senza dubbio quello che vorrete consultare per primo. Da questa schermata solo qualche clic del mouse vi separa dai giochi che abbiamo preparato per voi. Notate il pulsante in basso per tornare alla copertina.



Le schermate che vedete a lato sono relative ai giochi shareware e alle utility che abbiamo inserito sul CD. Particolarmente interessanti il programma Paintshop Pro, un potente strumento di fotoritocco e visualizzazione di immagini, e Winzip, un utility per la gestione di file compressi.



TELECOM ITALIA Net

Giochi per il Mio Computer questo mese ci offre la possibilità di collegarci gratuitamente a Internet, utilizzando Microsoft Explorer e i provider di Telecom Italia Net. Infatti, grazie a un accordo con TIN, il principale gestore di accessi a Internet in Italia, potremo collegarci per otto ore a Internet senza spendere una lira, entro un limlite di quindici giorni dal primo collegamento. L'offerta comprende anche una casella di posta elettronica con cui è possibile mandare e ricevere messaggi. Per ulteriori informazioni, è possibile leggere il manuale on-line che viene installato insieme al programma: per visualizzarlo, cliccare su Avvio, Telecom Italia Net e poi su "Leggimi". Per installare la connessione, cliccate su "configurazione". Il codice di registrazione e il Login sono inseriti nella celofanatura della nostra rivista. Per qualsiasi evenienza, è possibile contattare la Telecom Italia Net al numero verde 167/018787.

Overboard - Psygnosis

Scheda grafica 3Dfx, DirectX

Saliamo a bordo di una nave pirata in piena regola e sfidiamo mostri marini, difese costiere e una serie bizzarra e quasi senza fine di navi armate fino ai denti! Questo demo di *Overboard* ci consente di esplorare un enorme livello pieno zeppo di insidie che metteranno a dura prova la nostra capacità di barcamenarci in mezzo a mille difficoltà.



TASTI

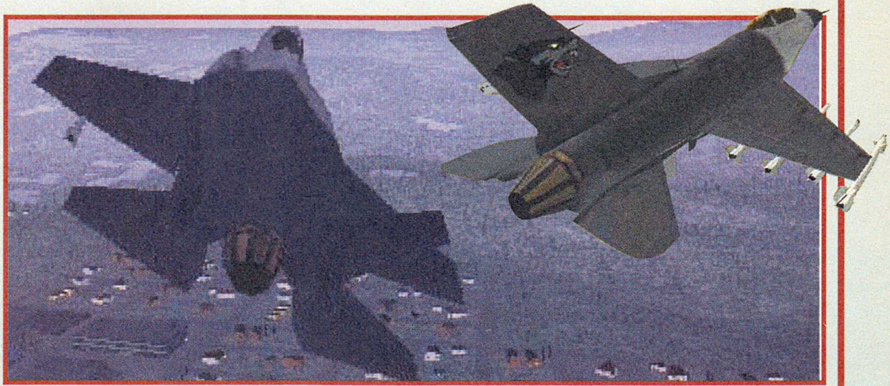
Per muoversi in avanti	Freccia in su
Per girare a destra	Freccia a destra
Per girare a sinistra	Freccia a sinistra
Per frenare	Freccia in giù
Per sparare a sinistra o in avanti	, [virgola]
Per sparare a destra o in avanti	. [punto]
Per accelerare	CTRL
Per scegliere l'arma	L o K
Mappa	Barra spaziatrice
Cambiare la visuale	TAB
Pausa	Invio
Uscire a Windows	ALT+F4

Joint Strike Fighter Eidos

Pentium 133, 16 MB di RAM, DirectX, sfrutta 3Dfx e joystick

Che ne dite di un giro nel blu dipinto di blu a bordo di un caccia fantascientifico che per ora è solo nei progetti delle Forze Aeree Americane ? Saliamo quindi a bordo dell'X-35 Martin della Lockheed e prepariamoci a uno scontro supersonico da brivido !

In questo demo, potremo assaggiare la potenza di questo incredibile caccia stealth (ovvero, invisibile ai radar) e scatenare la sua furia contro caccia nemici e obiettivi al suolo. Occhio a ore sei!



TASTI
Movimento: Frecce direzionali
Potenza del motore: 1-0
Postbruciatori: CTRL+0
Timone: , [virgola] e . [punto]
Flap: F
Chaff: C
Radar: R
Carrello: G
Freno aerodinamico: B
Scelta armi: Invio
Fuoco: Spazio
F1-F2: Visuali interno
F3-F12: Visuali esterne e satellitare
Tastierino numerico: Visuali sulla strumentazione dell'abitacolo

The Reap - Take 2

P166, 16 MB di RAM, DirectX, Windows 95

In *The Reap* bisogna solo sparare: dovremo colpire tutto quello che si muove, prima che quest'ultimo ci massacri. Il demo ci consente di esplorare un livello per due minuti abbondanti, dopodiché dovremo ricominciare da capo. Consigliamo ai nostri lettore di installare il gioco su hard disk, dato che eseguendolo da CD risulta un po' troppo lento, anche su computer molto veloci.

TASTI
Movimento: Frecce direzionali
Sparare: CTRL
Uscire: Esc

Broken Sword 2 - Revolution

Pentium 90, Windows 95, DirectX

Una volta installato il demo di *Broken Sword 2*, clicchiamo su "Gioca" per dare un'approfondita occhiata a quella che probabilmente è una delle avventure più interessanti di questo autunno.
Il gioco inizierà con George, il protagonista, che arriva al porto di Marsiglia alla ricerca della bella Nico. Qui dovrà risolvere una serie di enigmi che ci permetteranno sia di ammirare la grafica del gioco, sia di scoprire il livello di difficoltà che incontremo se decideremo di acquistare il gioco completo.
Il demo, purtroppo, è in inglese. Tuttavia, tutti i dialoghi sono scritti su schermo, quindi non avremo problemi di nessun tipo - al limite, basterà utilizzare un buon vocabolario per capire i termini più inusuali. Il gioco, lo ricordiamo, è in vendita nella versione completamente tradotta in italiano, dialoghi parlati inclusi.
Esaminiamo lo schermo: spostando il mouse verso il basso, nella riga nera sotto la schermata di gioco. Troveremo una serie di oggetti che sono già in nostro possesso. Per esaminarli, muoviamo il puntatore sopra di essi e clicchiamo con il pulsante destro del mouse. Cliccandovi sopra con il pulsante sinistro, invece, li attiveremo e potremo usarli tra di loro o su altri oggetti presenti sullo schermo. Muovendo il puntatore del mouse per la schermata di gioco, noteremo che cambia forma a seconda delle azioni possibili. Ad esempio, spostandolo verso sinistra, noteremo che si trasforma in un una mano, e questo indica che possiamo proseguire in quella direzione. Nella parte alta dello schermo troveremo invece delle icone che ci permettono di modificare le opzioni grafiche e sonore, di caricare o di salvare una partita, di uscire a Windows 95 o di riniziare il demo dal punto di partenza.
Buon divertimento!



Turok - *Acclaim*

Pentium 133, 16 MB di RAM, sfrutta schede 3Dfx, DirectX

Questo demo ci permette di esplorare uno degli otto livelli di *Turok*. Si tratta di un livello enorme, dove avremo modo di sperimentare sia le nostre doti di guerrieri che quelle di acrobati. In *Turok*, infatti, dovremo eliminare mostri di ogni tipo, compresi guerrieri umani armati in diverso modo, da alabarde a mitragliatori, e cavarcela in situazioni che richiedono riflessi e tempismo notevoli.
Se vogliamo sperimentare un "corso" per imparare a controllare il nostro eroe, scegliamo l'opzione "Training". Altrimenti, iniziamo una nuova partita e prepariamoci alle incredibili avventure di *Turok*.

TASTI:
Movimento : Frecce direzionali
Scelta Armi : A/Z
Muoversi lateralmente : , [virgola] e . [punto]
Correre : Shift
Sparare o colpire : CTRL
Alzare o abbassare la testa : Pag up o Pag Dw
Centrare lo sguardo : Fine
Saltare : Barra spaziatrice
Mappa : Tab

Age Of Empires
Microsoft

Pentium 90, 16 MB di RAM, DirectX

Age of Empires è sicuramente il gioco di strategia più interessante della fine del 1997, insieme all'altrettanto valido *Total Annihilation*. La Microsoft ha superato se stessa sia con il gioco, recensito lo scorso mese, che con questo eccellente demo, che ci darà la possibilità di esplorare in tutte le sue parti la complessità di *Age Of Empires*.
Arrivati al menu principale, scegliamo "Single Player", e poi "Campaign". Scopriremo di avere a nostra disposizione due diverse campagne, una basata sulle guerre tra i popoli al tempo dell'età del bronzo, e l'altra con gli Ittiti, popolo che abitava l'antica Anatolia più di 1000 anni prima di Cristo.
Scegliamo il primo scenario, quello sulla guerra al tempo dell'età del bronzo, e poi clicchiamo su "OK". Arriveremo a una schermata in cui ci verranno chiariti gli obiettivi della missione. Dovremo vestire i panni dell'invasore Egizio e conquistare una colonia Greca che si trova da qualche parte sulla nostra mappa.
Clicchiamo su "OK" e inizieremo la partita vera e propria. La mappa, in basso a destra, mostra delle aree colorate in verde, marrone e blu, che indicano la porzione di terra e di acqua su cui estendiamo la nostra conoscenza, mentre buona parte della mappa è coperta da un manto nero che indica le terre non ancora esplorate.
Noteremo che abbiamo a nostra disposizione diversi gruppi di armati, indicati dal colore blu, che conviene unire velocemente. Clicchiamo sulla mappa con il pulsante sinistro del mouse sul gruppo più a nord e selezioniamo un arcere, cliccandovi sopra con il pulsante sinistro. Noteremo che l'unità viene circondata da un quadrato bianco: ora muoviamoci sul gruppo di unità al centro della mappa, con i carri e le catapulte. Clicchiamo con il pulsante destro nei pressi di questo gruppo per ordinare all'arcere di raggiungere quel punto della mappa.
Torniamo al gruppo di prima e clicchiamo con il pulsante di sinistra in alto a sinistra, e poi trasciniamo il puntatore tenendo premuto il pulsante in basso a destra, disegnando un grande rettangolo bianco. In questo modo, selezioneremo tutte le unità contemporaneamente, e infatti noteremo che tutti gli arceri e i guerrieri ora sono circondati da un quadratino bianco.
Clicchiamo nel punto di prima vicino al primo gruppo, e li vedremo muoversi tutti insieme verso le unità al centro.
Lo stesso sistema vale per tutte le unità, con l'ovvia limitazione che le navi non possono passare attraverso la terra ferma e le unità terrestre non possono superare corsi d'acqua, a meno che non le carichiamo sui trasporti marini. I nemici, al contrario, sono indicati da punti rossi.
Quando dovremo combattere, cacciare o coltivare, basta ricordarsi che con il pulsante sinistro si selezionano una o più unità, e cliccando con il destro daremo l'ordine più ovvio.
Ad esempio, selezionando un arciere e cliccando con il destro su una alce, lo vedremo tirare contro l'animale per cacciare, mentre cliccando su una nostra nave da trasporto lo vedremo salire a bordo della nave stessa.
È appena iniziata la nostra avventura. I consigli generali per completare il livello sono :

Raggruppare tutte le unità militari insieme e combattere tutti insieme
Mandare qualche cavaliere per esplorare tutta la mappa
Utilizzare i Preti per convertire le unità nemiche
Utilizzare le catapulte da lontano per distruggere le masse di nemici
Utilizzare le navi da guerra per attaccare il nemico dal mare e quelle da trasporto per compiere sbarchi oltre fiumi o mari
Cercare di proteggere gli arcieri con uno schermo di guerrieri armati di asci

Rayman Designer - *Ubi Soft*

Pentium 90, 16 MB di RAM, DirectX, sfrutta joystick e joypad

Proviamo questo incredibile gioco di piattaforme che ha per protagonista il simbolo della Ubi Soft, Rayman. Una volta installato il gioco, scegliamo di iniziare una nuova partita e spostiamoci con il nostro eroe sui vari mondi a nostra disposizione. Ogni mondo contiene un certo numero di livelli, e quelli che potremo provare sono colorati in rosso. Il consiglio è di provare quelli più vicini al punto di partenza, che sono i più semplici.

TASTI
Movimento : Frecce direzionali
Saltare : CTRL
Pugno : ALT
Azione : X

3D CHE PASSIONE

All'interno del nostro CD, possiamo trovare un gran numero di aggiornamenti per migliorare la grafica dei nostri giochi preferiti, sfruttando le schede acceleratrici 3D dell'ultima generazione. Questi file si trovano all'interno della cartella «3ddriver» a cui potremo accedere tramite l'opzione «Esplora» del nostro programma di consultazione per il CD.
Di seguito, elenchiamo il contenuto di ciascuna «sottocartella», insieme a una breve spiegazione su come utilizzare gli aggiornamenti. Per i file con estensione .zip, ricordiamo che è necessario utilizzare il programma WinZip fornito con il nostro CD-ROM.

CARTELLA 3DFX

3dfx.zip	Si tratta del programma per giocare a *Tomb Raider* con una scheda 3D munita di chipset 3Dfx. È sufficiente copiarlo nella directory di *Tomb Raider* per poter giocare.
Cgdemo.exe	È un demo giocabile del gioco di combattimenti *CyberGladiators.* Per installarlo basta farci doppio clic.
D2voodoo.zip	È l'aggiornamento per il gioco *Descent 2*. Studiato per le schede 3Dfx.
Domendx.zip	Un demo del gioco *Cyberdome*. Lanciare il file «Setup».
Glq8_27.zip	La versione più aggiornata di *GLQuake*, il capolavoro grafico della id Software.
Jf33dfx2.exe	Aggiornamento per *Jetfighter 3* per sfruttare le schede 3Dfx.
Ol_v11.exe	La versione di *Outlaws* che utilizza le schede 3Dfx.
Simcop_1.exe	*Simcopter* per 3Dfx, basta farci doppio clic, ovviamente disponendo del gioco installato.
Swiv3dfx.zip	L'aggiornamento 3Dfx per *SWIV 3D*, un ottimo spara-spara.
Tsddemo.zip	Un demo del gioco di combattimenti *Toshinden*.
Tsdupgrd.zip	L'aggiornamento per versione completa di *Toshinden*.
Tshark.zip	Un demo giocabile dello spara-spara *Tiger Shark*.

Sottocartella «Driver»

D3rtvg.exe	Driver aggiornati per DirectX 5, compatibili con tutte le schede 3Dfx.
Grtvgr.exe	Driver aggiornati Glide versione 2.42, per giochi programmati appositamente per 3Dfx.

CARTELLA BLASTER

D2verite.zip	È l'aggiornamento per il gioco *Descent 2*, per 3D Blaster.
Fatadd.zip	Aggiornamento per *Fatal Racing*, gioco di corse molto spettacolare. Per 3D Blaster.
Rendfina.zip	Aggiornamento per giocare a *Tomb Raider* con la 3D Blaster. Copiare il contenuto nella directory di *Tomb Raider*.
Rrq106bc.zip	Aggiornamento per giocare a *Quake* con 3D Blaster.
Vh2beta2.zip	È il programma di aggiornamento per giocare a *Hexen 2* con 3D Blaster. Per sfruttarlo dovremo installare anche l'aggiornamento contenuto nella cartella «Patches».

CARTELLA FLYNGCOR

Fcpatch1.zip	Programma che consente di utilizzare schede 3Dfx e 3D Blaster con il simulatore di volo *Flying Corps*. Una volta scompattato il file all'interno della directory di *Flying Corps*, utilizziamo il file «Fc_11.bat».

CARTELLA INTERSTA

I76v106.exe	Aggiornamento per schede 3D con driver DirectX, dedicato al gioco *Interstate 76*. Copiamo il file nella directory del gioco e facciamoci doppio clic. Il file si scompatterà da solo e dovremo poi fare doppio clic sul file «Setup».

CARTELLA M3D

306.zip	Aggiornamento per possessori di schede Matrox M3d, dedicato al gioco *Motoracer*.
Mdkpvr	Possiamo giocare a *MDK* con la nostra Matrox M3d, grazie a questo comodo aggiornamento.
Oglb18a.zip	Con questo file di aggiornamento potremo giocare a *GLQuake* con la nostra M3d.
Pwr.zip	Giochiamo a *Pod* con una Matrox M3d.
Tombpvr2.zip	Ottimo aggiornamento per giocare a *Tomb Raider* con una M3d.

CARTELLA MATROX

Tomb_mys.exe	Aggiornamento per Matrox Mystique del gioco *Tomb Raider.*
Tombdemm.zip	Demo di *Tomb Raider* per Matrox Mystique.
Tsd_mys.zip	Aggiornamento per *Toshinden*. Sfrutta la Matrox Mystique.

Sottocartella «Bios»

Set_300.zip	Programma per aggiornare il BIOS della nostra Millenium, Mystique o Millenium II. È importante leggere bene la documentazione allegata alla scheda prima di procedere.

Sottocartella «Driver»

1677_370.exe	Versione 3.70 dei driver per Matrox Millenium, Mystique e Millenium II. Per utilizzarli, creiamo una nuova cartella e copiamoci il file, facciamoci doppio clic e, una volta scompattato, facciamo doppio clic sul file «Setup».

CARTELLA MDK3D

Mdk3dfx.zip	Con questo file potremo giocare al massimo a *MDK* con una scheda 3Dfx.
Mdkd3d_e.zip	Giochiamo a *MDK* con una scheda qualsiasi compatibile Direct3D.

CARTELLA VIRGE

D2virgep.exe	Aggiornamento per schede con chipset Virge, dedicato a *Descent 2*.
Tvreg_s3.zip	Giochiamo a *Terminal Velocity* con la nostra scheda S3 Virge.

CARTELLA XVT

XvT_3D.exe	Facendo doppio clic su questo file possiamo aggiornare la nostra installazione di *X-Wing vs TIE Fighter*, in modo che sfrutti una scheda 3D, preferibilmente una con chip 3Dfx.

Close Combat 2 - Microsoft

P90, 16 MB di RAM, Windows 95, DirectX

Oltre all'eccellente *Age of Empires*, sul CD di Giochi per il Mio Computer è presente un altro titolo della Microsoft, che sembra aver trovato la giusta strada anche nel campo dei videogiochi. Si tratta del secondo *Close Combat*, un gioco di guerra ambientato durante il Secondo Conflitto Mondiale, nel delicato periodo successivo allo sbarco Alleato in Normandia. La versione demo di *A Bridge Too Far* ci permette di combattere una delle battaglie che nella versione completa sono raggruppate nella campagna Market Garden.

Dovremo catturare un piccolo villaggio in mani tedesche utilizzando un assortimento di truppe aviotrasportate inglesi e di mezzi di supporto americani. Il demo è particolarmente interessante in quanto ci consente di combattere sia con squadre di fanteria che con artiglieria e carri armati.

Scegliamo lo scenario disponibile e iniziamo il gioco : potremo decidere di modificare lo schieramento delle nostre truppe, cliccandovi sopra e trascinandole dove preferiamo nella zona illuminata (che indica il terreno sotto il nostro controllo). Se non riusciamo a trovare una unità (quelle di fanteria, in particolare, si mimetizzano bene con il terreno) potremo cliccare sopra l'identificazione in basso a sinistra.

Inziata la battaglia (cliccando su "Begin") le unità inizieranno a combattere in tempo reale, quindi dovremo impartire gli ordini sul momento senza perdere troppi secondi preziosi. Cliccando con il pulsante sinistro su una unità, vedremo tutte le sue parti circondate di giallo (ad esempio, cliccando su una batteria vedremo il pezzo di artiglieria e tutti i serventi, con tanto di nome, grado e stato di salute). Cliccando con il pulsante destro, apparirà un menu, che è il centro del sistema di controllo. Potremo ordinare all'unità di spostarsi ("move"), di correre ("move fast"), di strisciare senza dare troppo dell'occhio ("sneak"), di aprire il fuoco ("fire"), di lanciare - se possibile - granate fumogene ("smoke") o di nascondersi ("hide"). Per ogni ordine (a parte il nascondersi), appairà una barra di colore diverso che indicherà la distanza da percorrere o l'obiettivo da colpire. Muovendo il puntatore, potremo decidere dove andare o cosa colpire. Nell'ultimo caso, se parte della barra è di colore rosso, vuol dire che l'obiettivo è fuori portata o è nascosto da alberi o case.

Grand Theft Auto - BMG

Pentium 133, 16 MB RAM, Windows 95, DirectX

Sicuramente, si tratta di uno di quei giochi che faranno discutere parecchio, un po' come l'altrettanto violento *Carmageddon*. In questo demo di *Gradn Theft Auto* dovremo eseguire un certo numero di missioni affidateci dai malviventi di una metropoli statunitense. Ad esempio, può esserci chiesto di rubare una vettura, di recuperare dei "pacchetti" sospetti, di fare da taxista a uno svaligiatore di banche. Ogni missione prevede il furto di una macchina per spostarci da un punto all'altro della città, seguendo la freccina gialla posta davanti al nostro veicolo.

TASTI
Movimento: Frecce direzionali
Sparare o combattere: CTRL
Salire o scendere da una macchina: INVIO
Pausa: F6
Limitatore fotogrammi (da usare se il gioco è troppo veloce): F8
Ripetere il testo della missione: F10
Scelta risoluzione grafico: F11
Uscire: Esc

Mageslayer - Raven

Pentium 133, 16 MB di RAM, sfrutta le schede 3D, DirectX

Esploriamo lunghissimi sotterranei popolati da mostri di ogni tipo con il demo di *Mageslayer*! Potremo scegliere di impersonare due dei quattro personaggi presenti nella versione in vendita, il forte Earthlord e il più spirituale Inquisitor. I livelli presenti nel demo sono davvero grandi e pieni di insidie, e sono più che un ottimo assaggio di quello che è il gioco completo. Se abbiamo una scheda grafica accelerata compabile con le librerie Direct 3D, possiamo attivarla dopo aver fatto partire il gioco : basta selezionare "options", "video" e poi "video modes". Le opzioni per le schede accelerate sono quelle precedute dal prefisso "D3D". Consigliamo di giocare prima con l'Earthlord!

TASTI
Movimento : Frecce direzionali
Correre : Shift
Saltare : X
Combattere : ALT
Combattere con l'arma magica : CTRL
Abilità Speciale : Backspace (il tasto con la freccia verso sinistra sopra INVIO)
Utilizzare un oggetto : Invio
Scegliere un oggetto : "ò" e "à"
Lasciare un oggetto : D
Guardarsi in giro : Barra Spaziatrice
Abbassare la telecamera : Z

Claw - Monolith Games

P90, 16 MB di RAM, Windows 95, DirectX

Claw è un divertentissimo gioco di piattaforme in cui controlleremo un pirata che deve recuperare decine e decine di tesori e oggetti preziosi e dovremo vedercela con sgherri di ogni tipo, guardie di palazzo, topi bombaroli. Per nostra fortuna, abbiamo a nostra disposizione numerose armi, tra cui la fedele sciabola, qualche candelotto di dinamite, e una potente pistola. Il demo ci permette di giocare a due livelli ambientati in diversi punti del gioco, le segrete e una parte di foresta.

TASTI
Movimento: Frecce direzionali
Saltare: Barra spaziatrice
Attacco all'arma bianca: CTRL
Attacco con arma a lungo raggio: ALT
Selezionare arma: SHIFT
Lanciare un oggetto: Z
Pistola: 1
Arma magica: 2
Dinamite: 3
Attacco speciale: 4

I-War - Ocean

P133, 16 MB di RAM, DirectX

I-War è un simulatore di duelli spaziali in cui dovremo combattere contro una serie di nemici sempre più forti. La missione è divisa in due parti: nella prima, dovremo vedercela con delle astronavi molto piccole e veloci, nella seconda dovremo affrontare delle navi da battaglia più grandi e lente, ma meglio armate. Buon divertimento!

TASTI
Movimento: Frecce direzionali
Spinta: + / -
Aprire il fuoco: Barra spaziatrice
Scegliere l'arma a proiettili: INVIO
Scegliere il tipo di missili: Backspace (la freccia verso sinistra sopra INVIO)
Sganciare un falso bersaglio (per ingannare i missili): Canc
Scegliere l'obiettivo via radar: M
Selezionare l'obiettivo inquadrato dal mirino: T
Prossimo nemico: E
Visuale a pieno schermo: Tab
Visualizzazione obiettivo: X
Uscire dal gioco: Shift + Q

Excalibur 2555 AD - Telstar

P166, 16 MB di RAM, sfrutta le schede 3D

Excalibur 2555 AD è un gioco molto simile a *Tomb Raider 2*, e anche se gli è sicuramente inferiore, è comunque interessante avventurarsi per i suoi labirinti sotterranei. In questo demo potremo verificare sul campo la qualità della grafica, che supporta le schede grafiche accelerate, e il sistema di controllo intuitivo e molto semplice.

TASTI
Movimento: Frecce direzionali
Inventario/mappa: Tab
Correre: Shift
Interagire con l'esterno: Barra spaziatrice
Combattere: CTRL+direzione
Utilizzare un oggetto: ALT

Zork Grand Inquisitor
Activision

Pentium 133, 16 MB di RAM, Win95, DirectX

L'epopea di *Zork* dura sin dall'alba dei videogiochi : in questo ultimo episodio, che dovremmo trovare in vendita entro la fine di dicembre, rivestiremo i panni di un inviato del Gran Consiglio che deve ritrovare l'energia magica perduta e salvare il mondo di Zork. Inizieremo la nostra avventura in una piana desolata. Muovendo a destra o a sinistra il mouse, potremo guardarci intorno. Cliccando con il pulsante sinistro del mouse mentre il puntatore ha la forma di una fraccia che indica in avanti, indietro, in basso o in alto ci muoveremo in quella direzione. Il demo ci consente di arrivare nel centro vitale del bizzarro mondo che dovremo esplorare nell'avventura, il Grande Impero Sotterraneo, la struttura più vecchia in assoluto di tutte le avventure mai apparse su computer. Per mettere i nostri lettori sulla buona strada, riveliamo solo che dovranno utilizzare una corda su un pozzo...

Quake & X-Men

Abbiamo inserito nel CD una "Total Conversion" per *Quake*, che vi permetterà di affrontare gli X-Men, ovvero i supereroi americani protagonisti di decine di collane di fumetti, come Ciclope, Wolverine, Rougue e Gambit.
Per installarlo, dovremo avere installato *Quake* completo e registrato su hard disk. Dopodiché, clicchiamo su "Esplora" dal menu del nostro CD, entriamo nella directory "Quake" e clicchiamo sul file "XMENDEMO". I file verranno estratti immediatamente in una directory temporanea sull'hard disk e poi ci verrà chiesto di indicare dove si trova l'eseguibile di *Quake*, ovvero la directory dove abbiamo in precedenza installato *Quake*. *X-Men Quake* richiede circa 30 MB di spazio su hard disk.

Tomb Raider 2 - Eidos

Pentium 90, 16 MB di RAM, Supporta schede accelerate

Abbiamo rimesso il demo di *Tomb Raider 2* pubblicato il mese scorso dato che a causa di un errore della stessa software house Eidos il demo era scaduto. Certo, eravamo corsi ai ripari con un dischetto che "riparava" il danno, ma per essere sicuri che tutti i nostri lettori possano giocarci senza problemi, lo abbiamo ripubblicato. Buon divertimento con Lara!

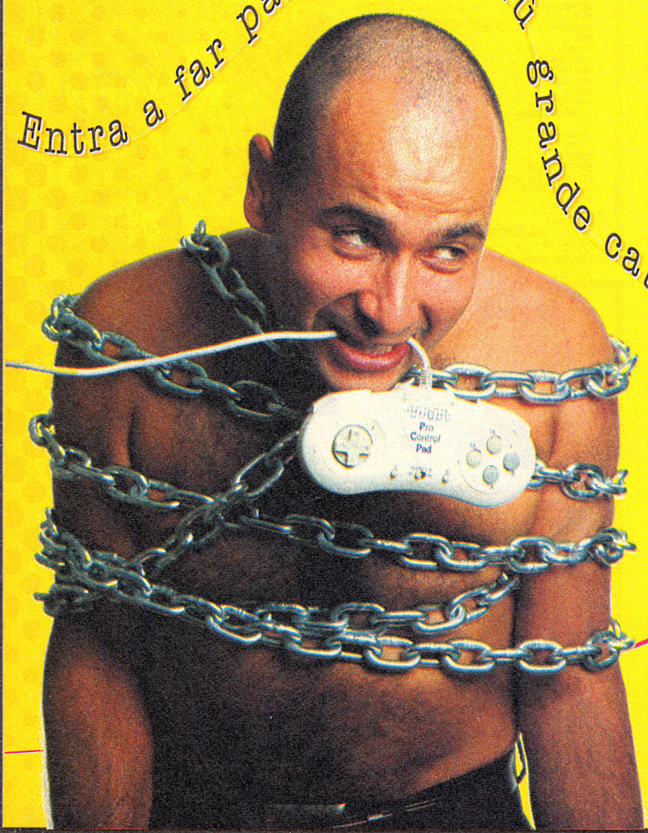
TASTI
Moviment: Frecce direzionali
Saltare: ALT
Estrarre l'arma: Barra spaziatrice
Azione/ sparare: CTRL
Inventario: ESC
Passi laterali: Canc & Pag Giù
Guardarsi in giro: Tasto 0 sul tastierino numerico insieme alle frecce direzionali
Camminare con cautela: SHIFT + frecce direzionali

GLOBAL GAME. QUANDO UNA

Cosa aspetti?

Solo 36 Milioni
(e facilitazioni di pagamento)
e avrai finalmente la tua tanto desiderata attività di videgiochi.

Entra a far parte della più grande catena di videogiochi in franchising



GLOBAL GAME
VIDEOGIOCHI IN FRANCHISING

NEWS

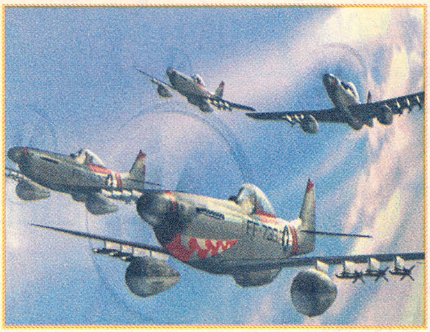
In queste pagine troveremo un sacco di novità relative al mondo dei videogiochi, titoli che usciranno fra qualche mese e dichiarazioni di programmatori e sviluppatori. Insomma, una sorta di giornale dedicato al mondo del gioco su personal computer.

Sul fronte orientale

La Talonsoft ha deciso di lanciare una nuova serie di prodotti, la "Campaign Series", e il prodotto inaugurale sarà *Eastern Front*, un gioco di strategia e di guerra che, a parte le migliorie grafiche, non sembra molto differente dai precedenti prodotti di questa casa della "Battleground Series". Il gioco non presenterà una suddivisione in turni ma un sistema di "punti-azione" simile a quello di *X-COM* e una mappa divisa in zone e quadranti più pratica rispetto a quelle disegnate a mano dei vecchi titoli, oltre a un editor di scenari e una campagna vera e propria suddivisa in missioni storiche molto accurate. *Eastern Front* dovrebbe essere disponibile entro il mese prossimo.



I FAVOLOSI ANNI 50'





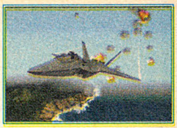
L'Empire ha incaricato gli sviluppatori della Rowan (responsabili di *Flying Corps* e della nuova edizione *Gold* di questo spettacolare simulatore di volo della Prima Guerra Mondiale) di fare un salto temporale in avanti di circa trent'anni e di giungere, quindi, all'inizio della guerra fredda, in cui i caccia andavano a elica e i missili sotto le ali erano fantascienza.
Questo ha portato alla realizzazione (per ora giunta a circa metà del progetto) di *MIG Alley*, che dovrebbe essere terminato e uscire nei negozi nell'estate del 1998. In particolare, il gioco verrà ambientato durante l'offensiva di primavera della Guerra di Corea del 1950: il giocatore sarà al comando di uno squadrone di circa cento aerei delle Nazioni Unite e potrà disporre delle risorse come preferisce, volando diverse missioni al giorno o preparandosi per un attacco singolo in massa, il tutto all'interno di una campagna vasta. I programmatori hanno affermato che, nel gioco finito, dovrebbe essere possibile essere a capo anche dell'altra fazione in guerra e Rod Hyde (fondatore della Rowan e responsabile di questo progetto, chiamato molto probabilmente dagli amici "Mister") ha puntualizzato che le missioni si occuperanno principalmente di bombardamenti da alta e bassa quota, pattugliamento aereo, supporto e attacchi a terra con le mitragliatrici.
Dovrebbero essere pilotabili sei modelli di aerei, mentre altri diciassette saranno presenti nel gioco come "cast di supporto".



Il buon giullare utilizza una grossa zucca per darsi lo slancio durante i suoi salti e raggiungere la piattaforma

IL RITORNO DI F-22

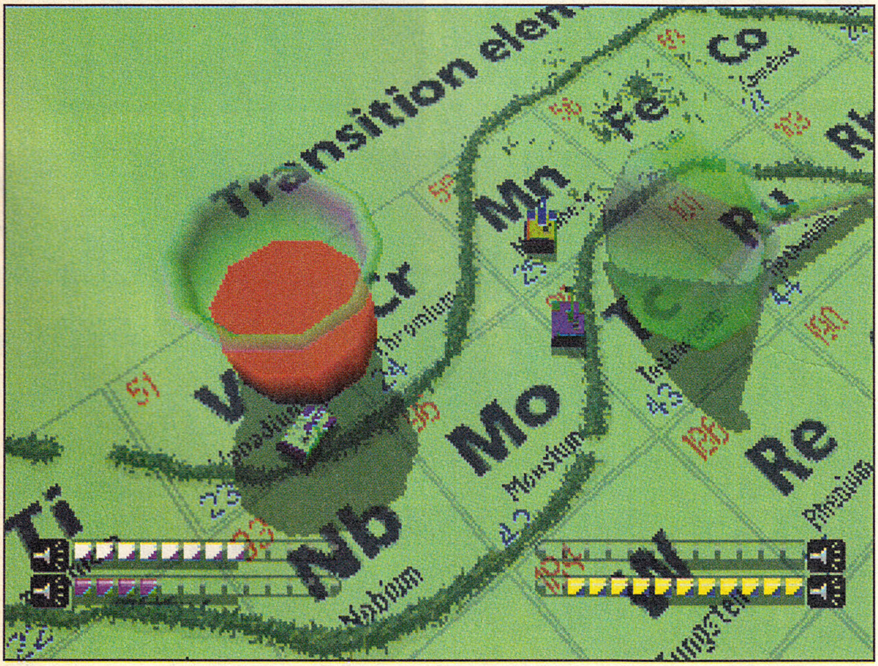
Dopo il successo di *F-22 Lightning II*, la Novalogic sta preparando un sequel che si *chiamerà F-22 Raptor*, che dovrebbe correggere i problemi del precedente titolo di assenza di una vera e propria campagna e di eccessiva semplicità nel modello di volo. A questo punto dello sviluppo, però, il gioco (che probabilmente non supporterà le schede acceleratrici 3D) non sembra spettacolare *quanto F-22 ADF* della DID, e sembra che ci sia ancora molto lavoro da fare prima dell'uscita programmata per marzo.



MINI-AUTO 3D

Sicuramente tutti ricorderanno *Micro Machines*, un gioco di gare automobilistiche, sponsorizzato dalla famosa marca di modellini, molto particolare: le corse si svolgevano sulla scrivania della cameretta, in garage, in giardino o sul tavolo della colazione, con la possibilità di giocare anche in quattro contemporaneamente sullo stesso schermo, senza effetti di divisione o altro, una delle esperienze più esilaranti che un amante dei videogiochi possa provare. Ora è in arrivo una versione tridimensionale in cui i percorsi non saranno più visti dall'alto e privi di profondità ma realizzati con accurati modelli 3D: *Micro Machines V3*, questo il nome del prodotto che dovrebbe uscire entro febbraio, permetterà al giocatore di prendere il controllo di auto di ogni genere, dune-buggy, barche, camper e camion, oltre a inserire novità come bonus da raccogliere lungo il percorso (campi di forza, lanciafiamme, e quel genere di armi segrete e, sinceramente, molto divertenti che si possono immaginare in un film di James Bond). Le notizie parlano di ben 48 percorsi diversi, 32 veicoli e 10 tipi differenti di gara. Come nella tradizione di questo gioco, vincere una gara significa aggiungere alla collezione un nuovo modellino di automobile, proprio come facevamo nel cortile del palazzo tanti anni fa (?) con gli amici.





Un progetto oscuro

Dopo *Terra Nova*, *Flight Unlimited*, *Shadow Caster* e *System Shock*, la Looking Glass (di cui abbiamo già parlato in uno speciale) sta preparando la sua personale risposta a *Quake*: *Dark Project*, un gioco che arricchirà il genere degli sparatutto tridimensionali in soggettiva con elementi di rompicapo e di giochi di ruolo che provengono direttamente dall'esperienza di *System Shock*. Naturalmente, il tutto si svolgerà in un mondo pseudo-fantasy medievaleggiante, con mostri e demoni di ogni tipo, il che ha dato l'idea ai programmatori di creare uno scenario "multigiocatore" molto particolare, il "theftmatch", in cui i giocatori, nelle parti di ladri esperti e professionisti, dovranno rubare più tesori possibile ai mostri e ai guardiani delle segrete di un castello. Purtroppo, questo gioco è ancora in alto mare in quanto allo sviluppo e non entrerà certo in concorrenza con *Half Life* o *Unreal*, ma probabilmente uscirà entro la prossima primavera. Indubbiamente, l'anno prossimo ci sarà una dura battaglia tra tutti i "cloni" di *Quake* e probabilmente soltanto pochi prodotti riusciranno, per originalità e realizzazione, a emergere dalla mischia.



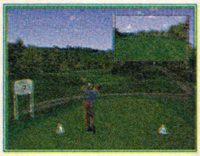
LA LEGGE DELLA GIUNGLA

La gigantesca casa di distribuzione americana GTi ha acquistato la MicroProse, nota casa di software responsabile di *F1GP*, *F1GP2* e *Civilisation*, per una cifra pari a 200 milioni di dollari. La GTi era già stata notata per aver acquitato, nel 1996, i diritti di *Quake* e, più recentemente, per *Total Annihilation* della Cavedog. Sembra, però, che questo non le basti e che abbia intenzione di creare titoli propri e che, di conseguenza, abbia deciso di acquistare questa software house che non era più in grado di rimanere indipendente. Questo rende la GTi la più grande casa editrice di software dopo la Electronic Arts.

SUL CAMPO DA GOLF

La Empire sta preparando un nuovo gioco di golf che si chiamerà *The Golf Pro* e che introdurrà un innovativo sistema di controllo rispetto a quello classico adottato dalla EA per la propria serie di *PGA*, che hanno chiamato "mouse drive", in cui, al posto di innumerevoli "clic" sulle varie barre di opzioni, è direttamente la forza e la direzione del movimento del mouse a influenzare quello del polso del giocatore virtuale. Il gioco dovrebbe essere disponibile entro il mese prossimo e presenterà



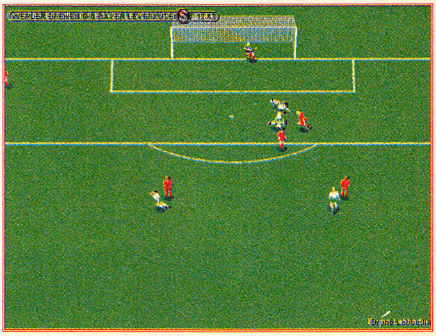


due percorsi: il St. Mellion

IL CALCIO DEL 2000



Jon Hare, capo della Sensible Software, ha dichiarato l'uscita di una nuova versione del famoso gioco di calcio di questa casa di software, che in questa incarnazione avrà titolo *Sensible Soccer 2000*. La Sensible lavora da tre anni a questo progetto, che ha indubbiamente molte innovazioni rispetto a tutti i titoli precedenti di questa serie. La caratteristica principale di questa serie è sempre stata la possibilità di giocare a calcio non come una simulazione ma come un rapido gioco arcade, forse meno realistico, ma molto più frenetico e divertente: questo *SS2000* sarà realizzato, al contrario degli altri, i 3D, anche se lo spirito e il sistema di controllo rimarranno praticamente identici al primo gioco uscito per Amiga anni fa. Anche la visuale è quasi la stessa e l'unica cosa a cambiare veramente sarà, appunto, la presentazione grafica, con calciatori poligonali dai movimenti realistici e dai colori sgargianti. Se i programmatori riusciranno effettivamente (il gioco è completo all'80%) a unire le nuove tecnologie con il vecchio spirito di *Sensible Soccer*, questo gioco potrebbe diventare semplicemente il miglior gioco di calcio che si sia mai visto sullo schermo di un PC.







NUOVI GIOCATTOLI PER IL MIO COMPUTER

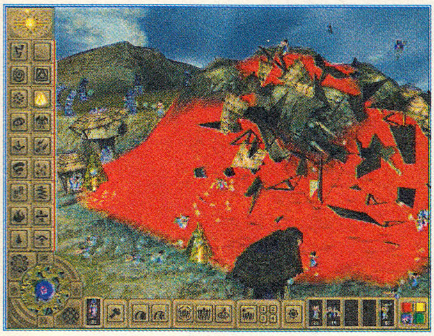
L'Italian Hardware Research ha importato in Italia due accessori per PC che non possono mancare al buon videogiocatore. Si tratta del "Cyber Boy" della Woobo Electronics, un paio di occhiali con lenti a cristalli liquidi per poter meglio interagire con ambienti virtuali, soprattutto con quelli dei giochi che supportano lo standard "Stereoscopic 3D", e del "Verbal Commander" della K2 Interactive, un sistema di riconoscimento vocale da applicare al computer che permette la creazione di una vera e propria "libreria" di comandi applicabile a qualunque gioco. Aspettiamo con ansia di ricevere gli esemplari per poter condurre una "prova su strada".

MI SENTO DA DIO

La Bullfrog sta preparando l'uscita di *Populous 3*, sequel dei due giochi originariamente concepiti e realizzati da Peter Molyneaux in cui il giocatore poteva recitare la parte di un dio, seguire e guidare il proprio popolo difendendolo dagli attacchi delle divinità nemiche. Questo terzo capitolo della serie ha una grossa differenza,un'innovazione che cambia completamente la prospettiva del gioco. Invece di osservare le scene da un punto di vista isometrico a distanza, in *Populous 3* potremo essere più direttamente coinvolti nell'azione grazie a un sistema grafico tridimensionale poligonale che ci permette una visuale in soggettiva molto dettagliata di qualunque punto della mappa di gioco. Naturalmente, questa non sarà l'unica novità (anche se certamente è quella più vistosa): un'altra sarà la possibilità di controllare direttamente la popolazione grazie agli "sciamani" che forniscono un'intermediazione all'interno del gioco. Tutti gli incantesimi, infatti, verranno fatti attraverso questi personaggi (femminili, a quanto pare), quindi sarà necessario (per, ad esempio, creare un vulcano) avvicinarsi alla zona prestabilita e, in un certo senso, assumersi una maggiore quantità di rischi rispetto alla visione distaccata e dall'alto dei giochi precedenti. L'IA della popolazione, inoltre, consente di non occuparsi in ogni momento direttamente dei propri villaggi: se vengono lasciati a se stessi cominciano a compiere una serie di azioni, come costruire edifici, ecc. Nel gioco sono anche presenti mezzi di trasporto come barche o palloni aerostatici. Anche gli incantesimi sono stati migliorati e ampliati, e ora appaiono come più diretti e letali che mai: fra gli altri, alcuni permettono di lanciare fulmini, tempeste o persino di evocare eserciti di guerrieri fantasma, oppure di associarli a personaggi, rendendo invisibili le nostre spie o ipnotizzando quelle del nemico. Il gioco dovrebbe essere disponibile tramite l'Electronic Arts il mese prossimo.

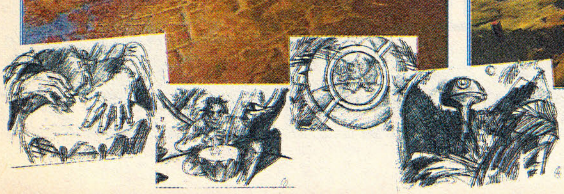












ARRIVANO GLI UOMINI IN NERO

Com'è tradizione, ogni buon film si traduce in un videogioco, e «Men In Black», il "blockbuster" uscito da poco anche in Italia con Will Smith e Tommy Lee Jones, non farà eccezione grazie ai programmatori della Gremlin, che stanno preparando una versione per PC e una, che uscirà in aprile, per PlayStation. L'avventura coinvolgerà i beniamini del grande schermo e un gruppo di malvagi alieni che stanno raccogliendo cervelli terrestri per creare un computer di dimensioni cosmiche. Nessuno degli attori è stato coinvolto direttamente nel progetto, ma i modelli tridimensionali e le voci sono talmente ben realizzati da sembrare effettivamente sequenze girate appositamente. La Amblin Entertainment, comunque, casa cinematografica di Lucas responsabile del film, ha collaborato a stretto contatto con la Gremlin per assicurarsi che il videogioco rientrasse nei limiti narrativi del film. Con personaggi come questi, una storia come questa e tutti gli ambienti tridimensionali realizzati con computer Silicon Graphics, sembra che MiB farà parlare di sé: sarà meglio rimanere sintonizzati per ulteriori informazioni.





INCENDIO DOLOSO, FURTO D'AUTOBUS, INVESTIMENTI,
È CRIMINALE...
CONTRABBANDO DI DROGA, RAPINA, ASSASSINIO, MASSACRO,
NON GIOCARE.
www.bmginteractive.com
FINALMENTE
QUALCOSA DI DIVERSO DA FARE CON LE MACCHINE INVECE DEL SOLITO INSULSO GIRETTO SU CIRCUITI SUPERCOMPLICATI...
VAI E COLPISCI: PERCHÉ IL CRIMINE PAGA, MA SOLO QUANDO È MERITATO.
E NON DIMENTICARTI DI ALLACCIARE LE CINTURE.
GTA
Grand Theft Auto
PC CD
Requisiti del sistema - Windows 95 e DOS
Processore : P133 (Min 486)
CD-Rom : 2 X
Memoria : 16 MB Ram
Spazio su disco fisso: 17 Mb
PlayStation
BMG INTERACTIVE
i Giochi Che Ti Danno Alla Testa!
VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02881.2294

ACCELERAZIONE CONTINUA

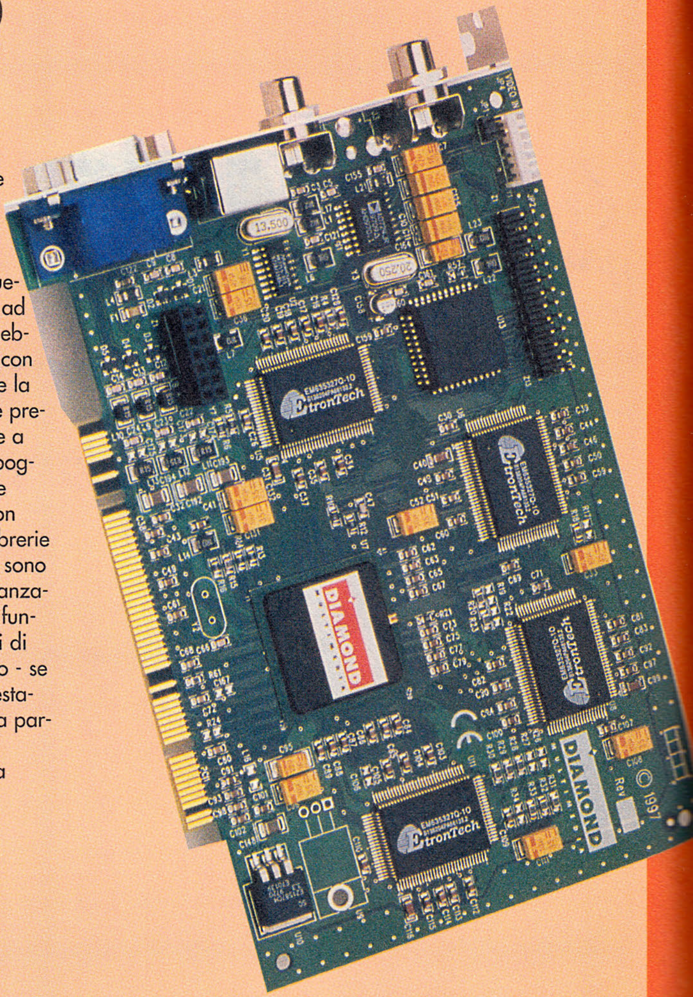
Sono passati dei mesi da quando abbiamo analizzato il mercato delle schede 3D. Qualcosa è cambiato in questo periodo - sono comparsi nuovi chip con nuove caratteristiche, ne sono scomparsi altri che non soddisfacevano il pubblico e gli sviluppatori. Cerchiamo di vedere qual è la situazione attuale del mercato Italiano.

Con il Natale alle porte, e giochi impressionanti in uscita ogni giorno, potrebbe essere giunto il momento per fare l'agognato aggiornamento del sistema. Sono tante le parti del computer che possiamo cambiare per ottenere prestazioni sempre maggiori - un processore più veloce, qualche megabyte di RAM in più, magari un disco rigido più capiente - ma, se vogliamo veramente farci un regalo e goderci molti dei giochi più recenti nella loro forma migliore, con grafica e velocità assolutamente impensabili fino a due anni fa, l'acquisto all'ordine del giorno è un acceleratore tridimensionale. I nostri lettori affezionati, infatti, riconosceranno che molti dei giochi più attraenti in commercio (o di prossima uscita) sono contraddistinti da una grafica impressionante, che tuttavia richiede una scheda 3D per essere sfruttata al massimo. L'aspetto più importante, comunque, va ricercato nel fatto che queste schede permettono ai programmatori di alleggerire sensibilmente il carico del processore, risultando in giochi globalmente più fluidi e più veloci, e di conseguenza più giocabili. In queste pagine presenteremo una breve (ma, speriamo, anche esauriente) panoramica delle principali schede acceleratrici in commercio in Italia, cercando di descriverne i pregi e le prestazioni dal punto di vista del videogiocatore. Nel tentativo di raggiungere la piena obiettività, abbiamo provato tutte le schede sullo stesso computer (un Pentium 200 MMX, con 32 MB di RAM e 3GB di disco fisso) utilizzando, dove possibile, lo stesso software (*GLQuake, Tomb Raider*, *Motoracer* e un programma sviluppato appositamente per valutare le prestazioni delle schede con Direct3D). Abbiamo detto "dove possibile" perché, purtroppo, non tutte le schede sono supportate in pari misura dagli sviluppatori, qualora non venga utilizzato il sistema Direct3D. Tutti i giochi sono stati visti a 640x480x65mila colori, con il massimo del dettaglio e dell'accelerazione concessa.

DIAMOND VIPER V330

Casa: Diamond MM **Distributore:** Vari

Telefono: 02/813448 **Prezzo:** L. 500.000

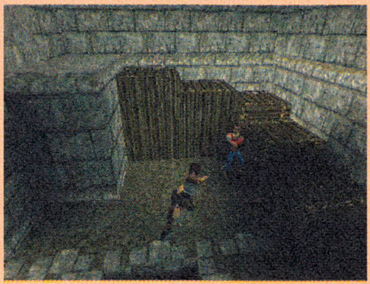


Si tratta di una scheda combo - in grado, cioè, di gestire sia la grafica bidimensionale che quella tridimensionale, utilizzando il chip Nvidia RIVA 128. L'installazione è semplice e non ha dato nessuna complicazione quando eseguita correttamente. Il principale punto a favore di questa scheda è indubbiamente la velocità, che l'ha portata ad avere i migliori risultati nel test Direct3D. D'altro canto, sebbene sia supportata egregiamente dalle librerie DirectX (con ottimi risultati in *Motoracer*), la disponibilità di giochi che la supportino direttamente è limitata. Ad esempio, mentre è prevista a breve l'uscita di un driver che permetta di giocare a *GLQuake*, *Tomb Raider* non viene supportato e deve appoggiarsi esclusivamente alle proprie capacità di emulazione software. Naturalmente, il problema non si presenterà con *Tomb Raider II*, grazie al fatto che quest'ultimo utilizza librerie standard. Le uniche pecche della sezione 3D della Viper sono da ricercare nella mancanza di alcune caratteristiche avanzate, e nella implementazione meno che perfetta di alcune funzioni hardware. Oltre a questo, anche il fatto che si tratti di una scheda combo può essere visto come uno svantaggio - se in un futuro si volesse utilizzare una scheda 2D dalle prestazioni superiori potremmo avere problemi nell'utilizzare la parte 3D della Viper. D'altro canto, proprio questo motivo potrebbe renderla appetibile qualora si sia intenzionati a sostituire anche la scheda 2D.

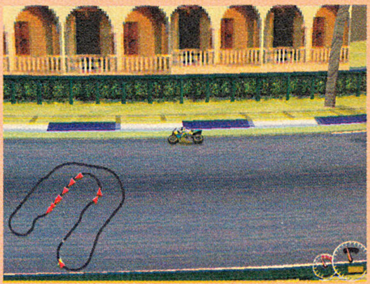
VELOCITÀ: 9
QUALITÀ: 8
DOTAZIONE SOFTWARE: 7
SUPPORTO: 7
QUALITÀ/PREZZO (Discreto)
GLOBALE: 7,7



QUAKE: N/A



TOMB RAIDER N/A:



MOTORACER: OTTIMO

REALVISION FLASH 3D
Casa: Realvision **Distributore:** Leader
Telefono: 0332/874111 **Prezzo:** L. 350.000

ORCHID RIGHTEOUS 3D
Casa: Orchid **Distributore:** Nova Computer
Telefono: 0541/963234 **Prezzo:** L. 530.000

DIAMOND MONSTER 3D
Casa: Diamond MM **Distributore:** Vari
Telefono: 02/813448 **Prezzo:** L. 460.000

Queste tre schede sono contraddistinte dall'uso dello stesso chipset, l'ormai famoso 3Dfx Voodoo Graphics, quindi le loro prestazioni è sostanzialmente identica. Si tratta di schede aggiuntive, che vengono affiancate a una scheda 2D tramite un cavo passante ed entrano in funzione solo quando ve ne sia necessità. Per quanto efficiente, questo tipo di architettura ha degli svantaggi da prendere in considerazione. Innanzi tutto, è richiesto uno slot PCI libero, in secondo luogo si nota una minima degradazione del segnale della scheda 2D (per via del cavetto di collegamento), infine non si può usare l'accelerazione in finestra. D'altro canto, questi svantaggi vengono più che compensati dalle prestazioni assolutamente spettacolari, sia nei giochi programmati appositamente che in quelli che utilizzano Direct3D. Le differenze fra le tre schede sono, come dicevamo, minime dal punto di vista delle prestazioni - salvo la Flash 3D che, grazie alla RAM più veloce, riesce a guadagnare qualche punto percentuale - tuttavia sono considerevoli per quanto riguarda il software in dotazione. Sia la Monster sia la Righteous offrono, infatti, driver di ottima qualità e una massiccia dotazione di giochi, tra versioni demo e versioni complete, mentre la Flash offre una dotazione meno interessante, ma a un prezzo leggermente inferiore.

VELOCITÀ: 8

QUALITÀ: 9

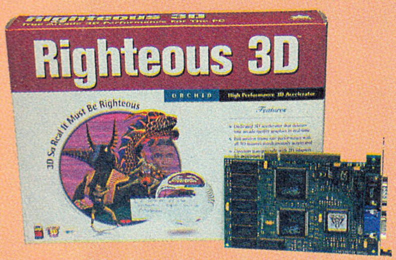
DOTAZIONE SOFTWARE:
Monster3D 8
Righteous3D 8
Flash3D 6

SUPPORTO: 9

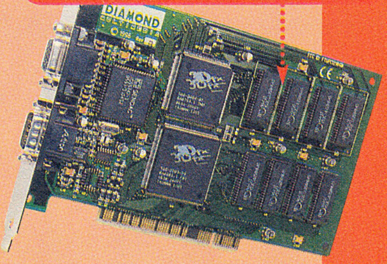
GLOBALE:
Monster 3D 8,5
Righteous 3D 8
Flash 3D 8

QUALITÀ/PREZZO
Monster 3D (Discreto)
Righteous 3D (Sufficiente)
Flash 3D (Buono)





DIAMOND MONSTER 3D





QUAKE: OTTIMO



TOMB RAIDER: OTTIMO



MOTORACER: OTTIMO

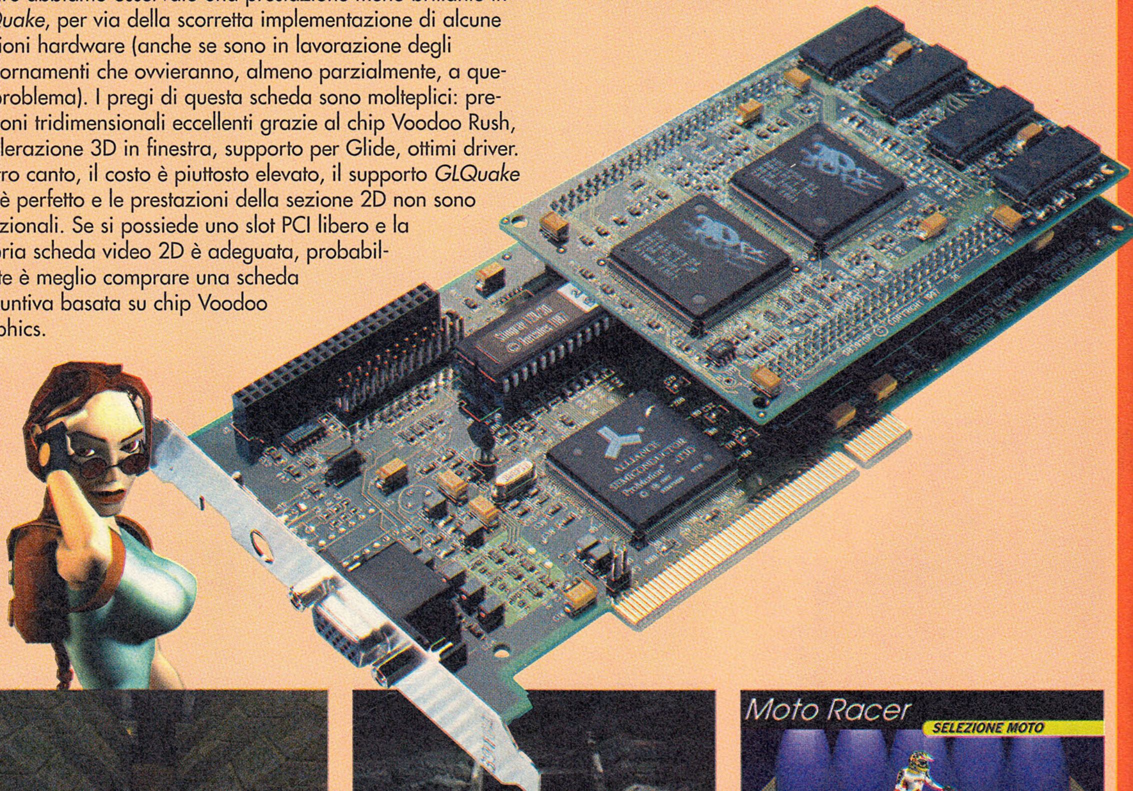
HERCULES STINGRAY 128/3D

Casa: Hercules **Distributore:** Nova Computer
Telefono: 0541/963234 **Prezzo:** L. 550.000

VELOCITÀ: 8
QUALITÀ: 9
DOTAZIONE SOFTWARE: 8
SUPPORTO: 8
GLOBALE 8,2

QUALITÀ/PREZZO (Discreto)

Un'altra scheda combo, indicata soprattutto nei casi in cui si desidera cambiare anche la propria scheda 2D. È l'unica scheda della nostra rassegna che monti 6 MB di memoria, di cui quattro dedicati per la visualizzazione delle immagini (condiviso tra 2D e 3D) e due per le texture. Le nostre prove hanno dimostrato la validità del chip Voodoo Rush montato da questa scheda con risultati ottimi nei test Direct 3D e *Motoracer* (per quanto riguarda le prestazioni Direct3D), mentre abbiamo osservato una prestazione meno brillante in *GLQuake*, per via della scorretta implementazione di alcune funzioni hardware (anche se sono in lavorazione degli aggiornamenti che ovvieranno, almeno parzialmente, a questo problema). I pregi di questa scheda sono molteplici: prestazioni tridimensionali eccellenti grazie al chip Voodoo Rush, accelerazione 3D in finestra, supporto per Glide, ottimi driver. D'altro canto, il costo è piuttosto elevato, il supporto *GLQuake* non è perfetto e le prestazioni della sezione 2D non sono eccezionali. Se si possiede uno slot PCI libero e la propria scheda video 2D è adeguata, probabilmente è meglio comprare una scheda aggiuntiva basata su chip Voodoo Graphics.





QUAKE: BUONO



TOMB RAIDER: N/A



MOTORACER: OTTIMO

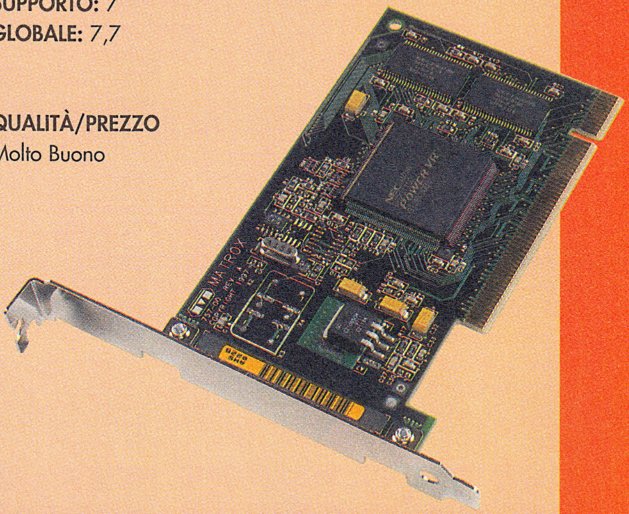
MATROX M3D

Casa: Matrox **Distributore:** 3G Electronics
Telefono: 02/5253095 **Prezzo:** L. 249.000

La caratteristica più interessante di questa scheda, che la differenzia dalle altre di questa rassegna, sta nella sua architettura. Si tratta, infatti, di un scheda aggiuntiva (che richiede una scheda 2D dedicata) priva di connessioni esterne. Viene infatti utilizzato il bus PCI interno per comunicare i dati alla scheda 2D, che si incaricherà di visualizzarli. Per questo motivo, la scheda può essere offerta a un prezzo molto interessante, non si nota la degradazione del segnale che accompagna le schede aggiuntive 3Dfx, possono essere raggiunte risoluzioni più alte di quelle permesse dai chip 3Dfx e si può ottenere un'accelerazione 3D in finestra. D'altro canto, sempre a causa dell'architettura interna, le prestazioni di questa scheda sono estremamente dipendenti dalla velocità del computer (che influenza la trasmissione dei dati e il calcolo delle immagini da visualizzare) e dalla velocità della scheda video 2D (che invece influenza la visualizzazione delle immagini stesse). In condizioni ottimali, le prestazioni variano dal buono all'ottimo in ambiente Direct3D, e sono generalmente molto buone nei giochi ottimizzati (*GLQuake* e *Tomb Raider*). Viene inoltre supportato il linguaggio PowerSGL, studiato appositamente per le schede con chip Power VR (è questo, infatti, il chip utilizzato dalla M3D). Per quanto siano relativamente pochi (ma di buon livello) i giochi che ne fanno attualmente uso, si prevede comunque un aumento dei titoli disponibili nel prossimo futuro.

VELOCITÀ: 7
QUALITÀ: 8
DOTAZIONE SOFTWARE: 9
SUPPORTO: 7
GLOBALE: 7,7

QUALITÀ/PREZZO
Molto Buono

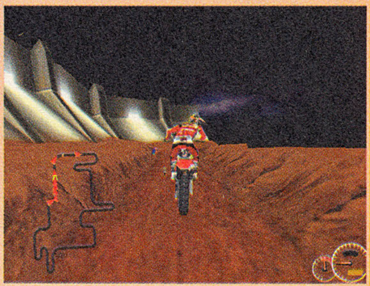




QUAKE: MOLTO BUONO



TOMB RAIDER: BUONO



MOTORACER: BUONO

UNO SGUARDO AL FUTURO

In questo speciale abbiamo preso in esame unicamente le schede che possiamo acquistare in tutti i negozi. È noto, comunque, che l'industria informatica si muove a velocità impossibili, con aggiornamenti continui di tutte le parti che compongono un computer. Per il futuro, dunque, cosa ci attende? Innanzitutto, il nuovo chip Voodoo 2 della 3Dfx che pare destinato a triplicare (sì, proprio triplicare, per quanto possa sembrare impossibile) le prestazioni delle schede attualmente sul mercato. Si parla di qualcosa come 70 quadri di animazione al secondo in *Quake 2* e, anche se l'attendibilità di queste cifre può non essere massima, è certo che verrà compiuto un grosso salto in avanti. Anche la Rendition, che aveva fornito il chip inserito nella 3D Blaster PCI, non è stata con le mani in mano, e ha da poco presentato il chip Verité 2200, montato nella Diamond Stealth II, una scheda che per pochi giorni ha mancato l'appuntamento con le nostre prove. In questo caso, il miglioramento di prestazioni non sarà altrettanto eclatante, ma in compenso i prezzi dovrebbero essere più contenuti.
Volendo dare un consiglio, comunque, conviene acquistare quando disponibile sul mercato oggi. Si tratta di schede che, già oggi, consentono di portare i nostri computer dove non avremmo mai pensato di poter fare e, soprattutto, di giocare i giochi di questo Natale nel migliore dei modi.

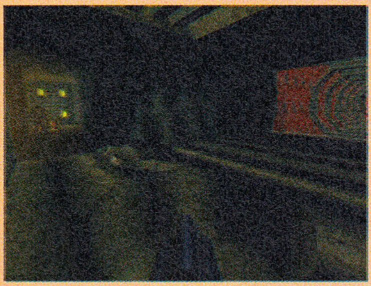
CREATIVE GRAPHICS EXXTREME

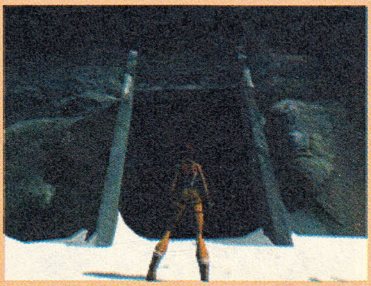
Casa: Creative Labs **Distributore:** Creative Labs
Telefono: 02/82281616 **Prezzo:** L.230.000

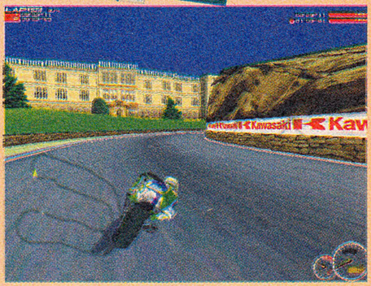
VELOCITÀ: 8
QUALITÀ: 8
DOTAZIONE SOFTWARE: 7
SUPPORTO: 7
GLOBALE: 7,5
QUALITÀ/PREZZO Molto Buono

Quest'ultima scheda della nostra rassegna si propone per una fascia di mercato leggermente diversa da quella delle precedenti. I suoi punti di forza, infatti, si trovano per lo più nel supporto completo offerto ad un vasto insieme di linguaggi e API (OpenGL, Direct3D, HEIDI e altri) e nella possibilità di montare fino a 8 MB di RAM. Le prestazioni sono buone sotto Direct3D, mentre è assente l'implementazione hardware di alcune funzioni necessarie per giocare *GLQuake* nelle migliori condizioni. Il chip Permedia2 si propone, dunque, a una clientela che richieda un supporto semi-professionale in ambito 3D (architetti, progettisti) piuttosto che la perfezione per quanto riguarda i videogiochi.
A suo favore, comunque, troviamo l'impostazione multimediale tipica dei prodotti Creative Labs, che consente di collegare alla scheda un vasto numero di periferiche esterne, dal DVD (con supporto MPEG) al videoregistratore.
È addirittura presente un'uscita TV, per utilizzare il televisore di casa durante la visualizzazione. Potrebbe rivelarsi un ottimo acquisto per un computer casalingo da destinare ad altre funzioni, oltre ai videogiochi.




QUAKE: N/A


TOMB RAIDER: N/A


MOTORACER: BUONO

COME HAI DETTO, SCUSA?

Il mondo della grafica 3D è una terra nuova per molti versi, con nuove esigenze e nuove possibilità. A queste si accompagna un gergo bislacco, assolutamente misterioso per i non iniziati. Tuttavia, alcuni dei termini vengono utilizzati così di frequente che abbiamo pensato di raccoglierli e darne una breve spiegazione. Eccoli:

Alpha blending: Si tratta di una tecnica che permette di rendere semi-trasparente un poligono.
Antialiasing: Una tecnica che permette di rendere sfumati gli spigoli degli oggetti, risultando in una migliore definizione dell'immagine.
API: Un'interfaccia di programmazione che consente agli sviluppatori di sfruttare l'hardware a disposizione.
Direct3D: È un sottoinsieme delle librerie Microsoft DirectX. Permette agli sviluppatori di dedicarsi al risultato che vogliono ottenere, senza preoccuparsi dell'implementazione hardware.
Filtering: Permette di ingrandire le texture senza che perdano troppo in qualità.
Fog: La 'nebbia' che nasconde gli oggetti più lontani. Particolarmente efficiente nel dare l'impressione della profondità.
Glide: L'API specifica per le schede che utilizzino i chip 3Dfx. I giochi che la utilizzano riescono a sfruttare al 100% la potenza della nostra scheda.
OpenGL: Concettualmente simile a Direct3D, OpenGL se ne differenzia soprattutto per l'impostazione decisamente più 'professionale'. E per il fatto che viene usata da *Quake*, naturalmente.
Poligoni: Sono gli elementi 2D che compongo le immagini tridimensionali. Si tratta di triangoli di dimensioni e proporzioni differenti.
Texture: Sono delle immagini applicate sui poligoni perché sembrino composti di un certo materiale.

Giochi del mese

Ogni mese la redazione di Giochi per Il Mio Computer seleziona dieci fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle recensioni del mese ci conviene passare anche da queste parti. Potremmo scoprire che il gioco dei nostri sogni esiste e attende solo che lo togliamo da uno scaffale.

AGE OF EMPIRES

Casa: Microsoft **Distributore:** Microsoft **Telefono:** 02/703921 **Prezzo:** ND



Senza ombra di dubbio, *Age of Empires* è uno di quei giochi che quando catturano l'attenzione, ci tengono attaccati al monitor per lunghe sere e notti! Dovremo prendere le redini di uno dei grandi Imperi del passato, dagli Assiri agli Egizi, e condurlo dall'Età della Pietra fino all'invenzione della scrittura, del primo sistema economico basato sul commercio evoluto e del metodo per lavorare il ferro. Naturalmente, non saremo soli, e dovremo vedercela con una moltitudine di Imperi concorrenti.

BLADE RUNNER

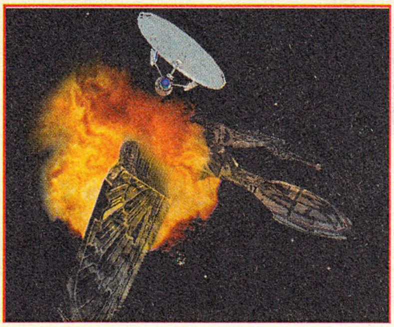
Casa: Virgin **Distributore:** Leader **Telefono:** 167/821177 **Prezzo:** 99.000



L'avventura di Natale per gli amanti della fantascienza: nonostante il film originale sia uscito più di un decennio fa, la Westwood è riuscita a ricreare un'atmosfera davvero coinvolgente, che ricrea il "feeling" del film di Ridley Scott. Dovremo impersonare un Blade Runner, ovvero uno di quei poliziotti che hanno il compito di rintracciare e eliminare (in gergo, "ritirare") gli androidi che riescono a introfularsi nelle città umane. *Blade Runner* dimostra la propria superiorità anche nei finali: è possibile completare il gioco in più di dieci modi diversi!

STAR FLEET ACADEMY

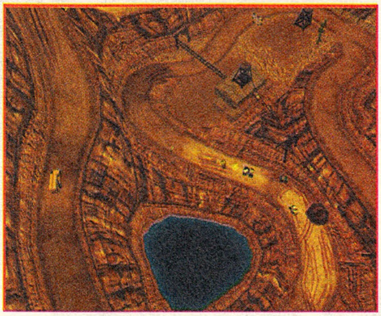
Casa: Interplay **Distributore:** Halifax **Telefono:** 02/413031 **Prezzo:** 99.900



Emulare le gesta del Capitano Kirk, di Spock e di Bones è il sogno di ogni amante della serie televisiva "Star Trek". La Interplay realizza questo sogno facendoci partecipare all'Accademia della Federazione, dove vengono preparati i Capitani e gli equipaggi delle astronavi della Flotta. Dovremo affrontare una serie di missioni pericolosissime e molto difficili che metteranno a dura prova riflessi e capacità deduttive, e ci permetteranno di fregiarci dei gradi di Capitano della Flotta Stellare.

IGNITION

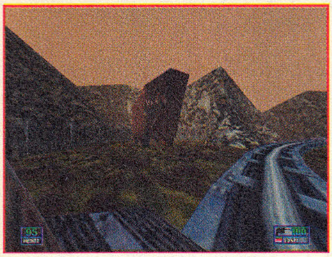
Casa: Virgin **Distributore:** Leader **Telefono:** 167/821177 **Prezzo:** 79.000



Se cercate un gioco di guida senza nessuna pretesa simulativa, divertente, immediato, anti-stress, *Ignition* fa per voi! Mettetevi al volante di improbabili vetture come uno scuola bus, un'auto della polizia e una jeep militare e lanciatevi alla massima velocità in percorsi da brivido, ambientati tra le montagne innevate del Canada, le rovine peruviane o le superstrade di Tokio, pieni di scorciatoie e pericoli, siano essi massi rotolanti che vi riducono a una sottiletta, trattori assassini o treni sparati a 200 Km/h!

SHADOWS OF THE EMPIRE

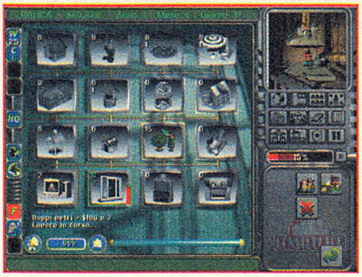
Casa: Lucas Arts **Distributore:** CTO **Telefono:** 051/753031 **Prezzo:** 99.000



I fan dei film della trilogia di "Guerre Stellari" questo mese non possono affatto lamentarsi: oltre all'eccellente *Jedi Knight*, dalla LucasArts arriva anche *Shadows of the Empire*, in cui dovremo affrontare una serie di sfide, una diversa dall'altra, che ripropongono scene della trilogia che probabilmente tutti, chi più chi meno, hanno desiderato emulare. Ad esempio, nel primo livello dovremo combattere sul pianeta ghiacciato Hoth e abbattere i giganteschi AT-AT a quattro zampe con un minuscolo caccia ad ala a delta, cercando di farli "inciampare" con il nostro cavo d'acciaio.

CONSTRUCTOR

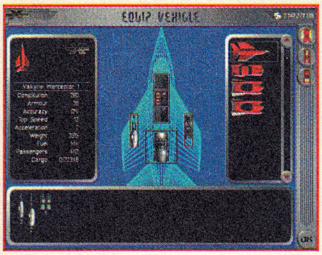
Casa: Acclaim **Distributore:** Halifax **Telefono:** 02/423031 **Prezzo:** 89.900



Il vostro sogno è diventare degli imprenditori immobiliari? *Constructor* vi mette sulla poltrona dirigenziale di una delle più grosse corporazioni del mattone. Inutile dire che non siete i soli, e che dovrete vedervela con i concorrenti utilizzando ogni metodo leale o illecito, come giocolieri e hippie disastrosi, padrini malavitosi, spietati killer e così via. Considerate poi che l'intero gioco è stato tradotto in italiano...

X-COM APOCALYPSE

Casa: Microprose **Distributore:** Leader **Telefono:** 167/821177 **Prezzo:** L. 99.000



Gli alieni ci attaccano! Passando infatti da portali dimensionali, gli esseri extraterrestri che hanno minacciato per altre due volte la Terra sono tornati in forze, più aggressivi e potenti di prima. Sarà nostro compito organizzare le difese del nostro pianeta e ricacciarli là da dove vengono. Nuove armi, nuovi alieni, nuove astronavi e, soprattutto, la possibilità di combattere in tempo reale, come in *Red Alert*, o in turni alterni, come nei precedenti *X-COM*. Un titolo davvero unico, imperdibile per ogni amante dei giochi di strategia.

LITTLE BIG ADVENTURE 2

Casa: EA **Distributore:** CTO **Telefono:** 051/753133 **Prezzo:** 99.900



Finalmente, entro la fine del mese arriva nei negozi *Little Big Adventure 2*, il nuovo capolavoro della Adeline (che ora ha cambiato nome in No Cliché dopo essere stata acquistata dalla Sega) che ci permetterà di rivistire i panni di uno degli eroi più tridimensionali e interessanti dei videogiochi, che questa volta dovrà vedersela addirittura con invasori dallo spazio profondo! In questo seguito la Adeline ha inserito un nuovo sistema grafico in grado di gestire tridimensionalmente gli esterni, e un nuovo sistema di salvataggi, notevolmente migliorato rispetto al primo episodio.

JEDI KNIGHT

Casa: Lucas Arts **Distributore:** CTO **Telefono:** 167/821177 **Prezzo:** 99.000



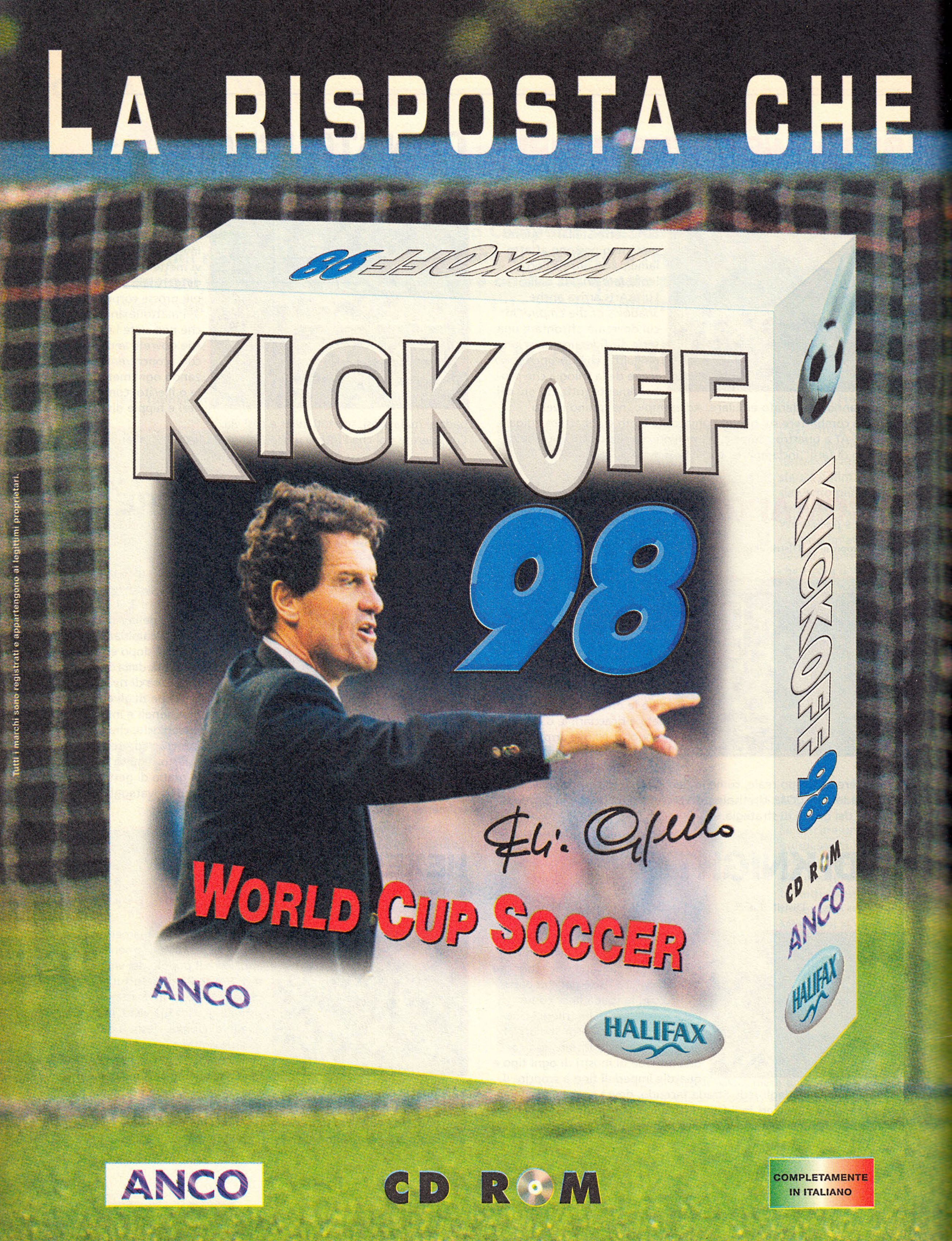
Tutti Cavalieri Jedi con il nuovo gioco della LucasArts, in cui impersoneremo un giovane discepolo che deve imparare l'arte del combattimento con la spada laser come Luke Skywalker nella trilogia cinematografica di "Guerre Stellari". Il nostro eroe dovrà lottare contro una miriade di mostri di ogni tipo e guardie imperiali fino a scoprire il segreto della Valle degli Jedi. Strada facendo, dovrà anche vedersela con una serie di Cavalieri Jedi Oscuri da brivido, ognuno con un'abilità diversa. E potremo anche scegliere di passare al Lato Oscuro...

HEXEN 2

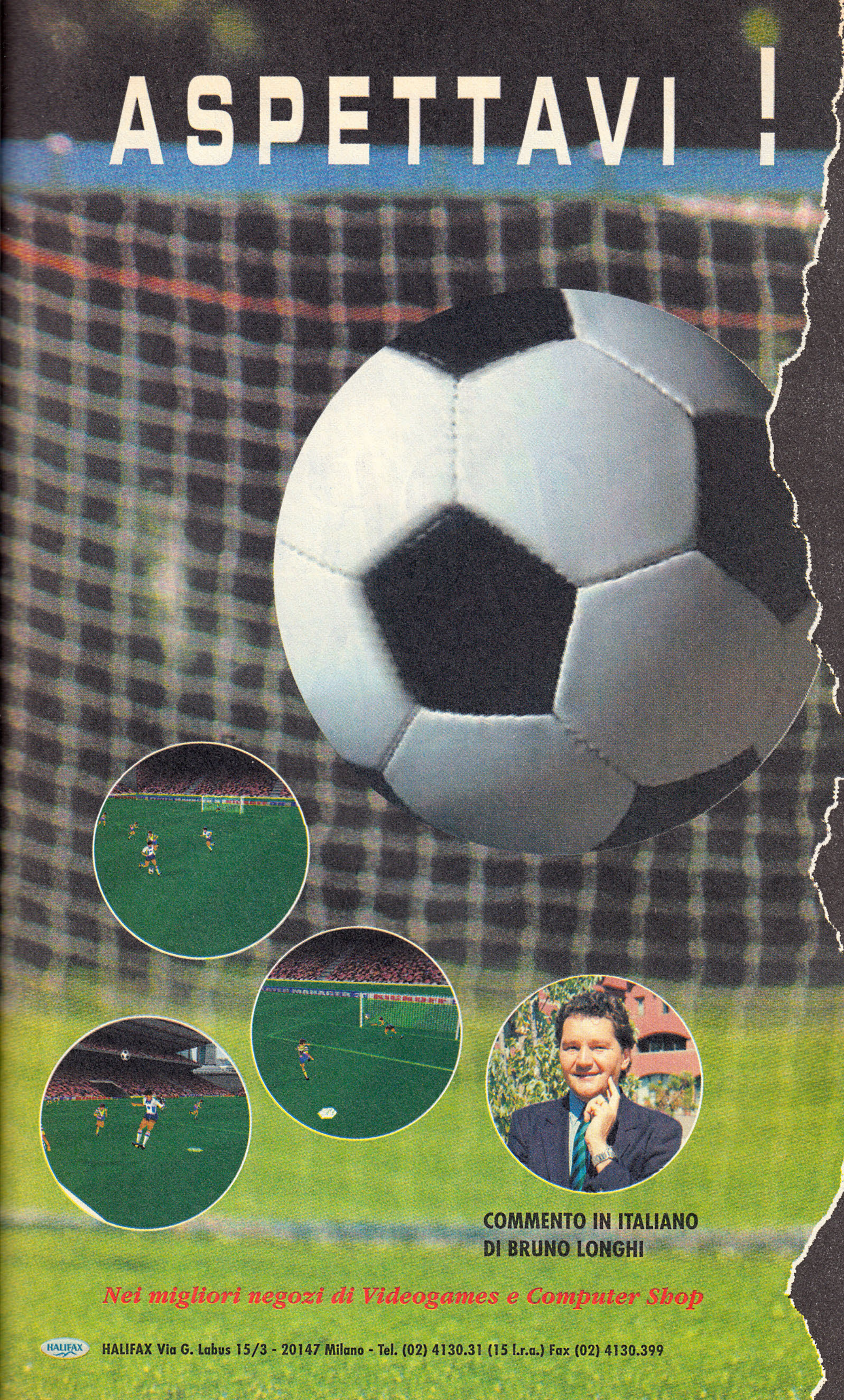
Casa: Activision **Distributore:** Software & Co **Telefono:** 0332/861133 **Prezzo:** 99.000



I giochi in 3D in prima persona, da *Doom* a *Quake* hanno sempre fatto impazzire il popolo dei videogiocatori: *Hexen 2* non è fortunatamente da meno, e pur sfruttando un sistema grafico già visto, proprio quello di *Quake*, riesce a dare nuova linfa a questo genere inserendo delle componenti da gioco di ruolo: dovremo infatti superare enigmi e puzzle di ogni tipo, a volte anche complessi, prima di poter combattere contro i Quattro Cavalieri dell'Apocalisse e il loro Oscuro Padrone. Una volta finito in un modo, potremo rigiocarlo scegliendo un altro protagonista con differenti abilità e punti di forza.



LA RISPOSTA CHE
KICKOFF 98
WORLD CUP SOCCER
ANCO
HALIFAX
CD ROM
ANCO
CD ROM
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai legittimi proprietari.



KICKOFF 98

- Giocabilità istantanea: facile cominciare, difficile smettere. Passaggi al volo, scatti, cross e tiri di prima sia a terra che in aria.
- Tempo sulla palla. Ogni giocatore ha il tempo necessario per decidere un passaggio, il cross o il tiro in porta. Man mano che ci si avvicina all'area avversaria la pressione dei difensori aumenta e bisogna ragionare sempre più velocemente.
- 120 formazioni internazionali con i nomi reali di tutti i giocatori. Ogni squadra con la sua particolare tattica di gioco come nella realtà.
- Grafica strabiliante: un motore grafico tridimensionale che sviluppa più di 500 poligoni per ogni giocatore, senza utilizzare schede acceleratrici 3D.
- Diverse modalità di gioco: amichevoli, leghe, coppe e la coppa del mondo.
- Atmosfera unica: ogni nazione possiede il suo particolare ambiente creato dai tifosi per mezzo di cori e canti.
- Gioco multiplayer da 1 a 4 giocatori.

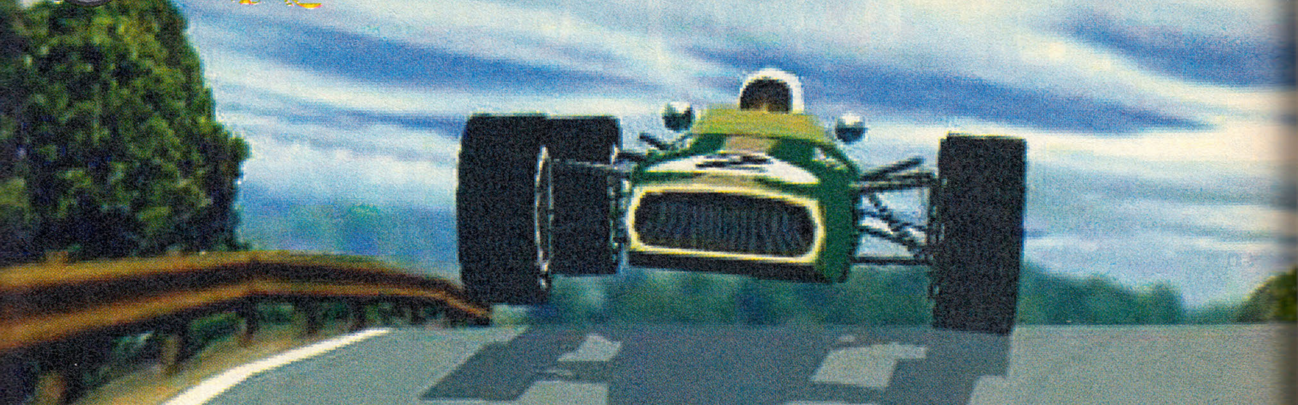
REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Pentium 90 Mhz
- 8 MB di RAM
- Scheda grafica SVGA 1 MB
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- CD ROM 2x
- Mouse, tastiera

Consigliati:
- Pentium 133 Mhz
- 16 MB di RAM
- Scheda grafica SVGA 2 MB
- Scheda sonora SoundBlaster 16 bit
- CD ROM 4x
- Mouse, tastiera, joypad

HALIFAX

www.halifax.it

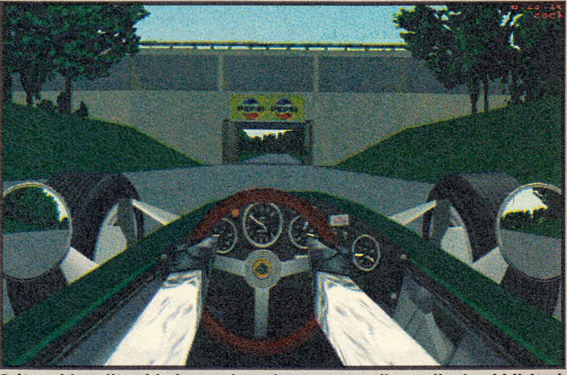


LA STORIA AL VOLANTE

C'era una volta un gruppo di piloti che correva a bordo di monoposto senza alettoni, sospensioni intelligenti, computer e diavolerie del genere. Erano i tempi in cui più che mai i piloti rischiavano la pelle in gara. Era la fine degli anni '60: la prossima primavera, grazie alla Papyrus, potremo tornare a rivivere quei giorni lontani...

Attualmente il genere dei giochi di corse sembra puntare più che altro sulla giocabilità pura e semplice (anche se questo mese registra un'inversione di tendenza con *Formula 1* di UBI Soft, giocato per voi a pag. 54), ma durante la prima metà degli anni Novanta la situazione era diversa e i titoli «a quattro ruote» più famosi erano le simulazioni di guida, giochi che richiedevano qualcosa di più di buoni riflessi e l'abilità nel rimanere in pista. Erano i tempi - neanche troppo lontani - di *Grand Prix*, di *Indycar Racing* e di *NASCAR Racing*, che si imponevano sopra altri titoli minori simulando le categorie di corse sportive, ovvero Formula Uno, Indy e NASCAR. Oggi, invece, passiamo i pomeriggi giocando a *POD*, *F1* e *Sega Rally*, dimenticandoci del cambio gomme, del settaggio della vettura e delle tattiche di guida: ciò che più importa è rimanere nel tracciato e, soprattutto, davanti alle altre macchine. È l'era di *Ridge Racer*.

E con il fenomeno dei giochi di guida arcade, si è dissolto il predominio di alcune case del mercato: adesso i titoli di "punta" provengono da software house diverse – rispettivamente, nel caso degli esempi di prima, Ubi Soft, Psygnosis e Sega Soft - mentre una

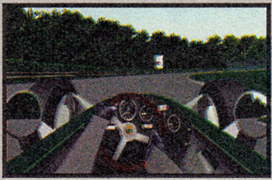


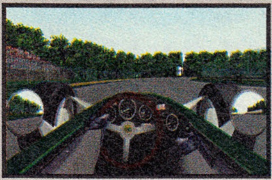
Salta subito all'occhio la quasi totale mancanza di cartelloni pubblicitari a bordo pista.

INGRANAGGI CHE SALTANO E MECCANICI CHE LI AGGIUSTANO

Il gruppo di sviluppo assicura che nel gioco finito sarà implementata la possibilità di guasti tecnici, ma solamente determinati dalle azioni del giocatore e non dal caso (come ad esempio succede in *Grand Prix 2* della Microprose). Le gare saranno quindi animate da una nuova linfa vitale: non solo sarà necessario prestare attenzione a non finire fuori pista o a cozzare contro le altre vetture, ma anche trattare la propria con i guanti, senza pretendere prestazioni oltre i suoi limiti. Bisognerà poi passare per due classi inferiori di macchine prima di poter sedere al volante di una vera e propria monoposto del Gran Premio. Questa limitazione è stata inserita per seguire il corso del fattore di apprendimento del giocatore, un po' come accade nella realtà, in cui nessuna scuderia metterebbe un pivellino al volante di un missile. Non dimentichiamoci che le monoposto degli anni Sessanta avevano un rapporto potenza-peso sbilanciato e un'aderenza inadeguata.







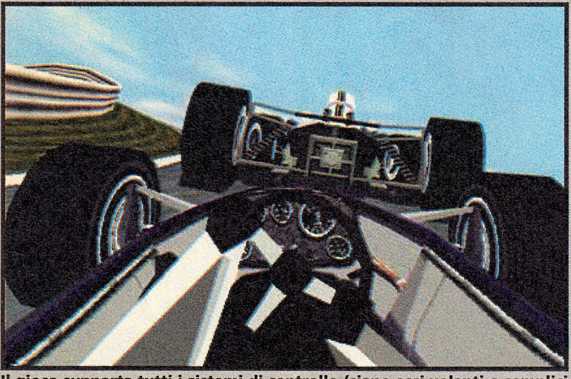


volta il genere era dettato da case specializzate in produzioni di questo tipo, prima fra tutte la Papyrus, responsabile degli indimenticabili *Indycar Racing* e *NASCAR Racing*. Ora, dopo un periodo di relativa calma, la casa statunitense è ritornata all'attacco, dando vita a un progetto mai preso in considerazione nel mondo dei videogiochi: ritornare indietro nel tempo, nel mondo delle corse di Formula Uno degli anni '60.

Più precisamente, *Grand Prix Legends* è ambientato durante il Gran Premio del 1967. Tra i piloti dell'epoca, spiccano Jim Clark, Lorenzo Bandini, Denis Hulme e Jack Brabham, mentre tra i circuiti ricordiamo l'interminabile Spa Francorchamps e il mitico tracciato di Monza, capitale italiana dell'alta velocità ancora ai giorni nostri. Ovviamente, l'atmosfera è un po' diverso da quello che vediamo durante le gare contemporanee - ad esempio, niente curve paraboliche. Allora le macchine e le tute dei piloti non erano piene di pubblicità e nomi di sponsor multicolori, e le vetture erano prive di alettone - caratteristica che le rendeva mortali missili dotati di un'aderenza non adeguata alla potenza del motore. Per questo motivo, i piloti rischiavano la propria vita durante ogni gara, essendo le macchine inoltre sprovviste dei moderni dispositivi di sicurezza che oggi troviamo sulle monoposto attuali – e per accorgersene, basta prendere una curva a bordo del nostro bolide del '67, che altro non è che un mostro da 400 cavalli piazzato su quattro ruote e alimentato da un serbatoio di 150 litri sul quale poggiamo inquietantemente la schiena. Le caratteristiche «crude» delle vetture e delle gare di fine anni '60 implicano che le partite a *Grand Prix Legends* rappresenteranno una vera e propria sfida anche ai più esperti del volante simulato, con situazioni sempre al limite del rischio e ben poche certezze su cui fare affidamento. Ed è proprio questa giocabilità che, nelle intenzioni dei game designer, differenzierà il nuovo nato di casa Papyrus dal resto, che sarà destinato a un pubblico di piloti relativamente esperti, nel senso che i giocatori alle prime armi e i guidatori della domenica farebbero bene a guardare da qualche altra parte, magari verso *Carmageddon* o *Daytona USA*. Non basterà schiacciare il pedale dell'acceleratore a tavoletta, comportamento da evitare: bisognerà invece dosare con estrema attenzione l'accelerazione e non piantare frenate improvvise, per preservare una relativa stabilità di guida.

Il gioco comprende sette vetture tra le cui scegliere e undici circuiti originali dell'epoca. Con i soldi ottenuti con le vittorie in gara, potremo migliorare le prestazioni del nostro bolide, per affrontare le successive competizioni con una marcia in più. All'inizio della nostra carriera di piloti, infatti, la macchina sarà dotata di un motore poco potente (fortunatamente, visto che altrimenti ci sfracelleremmo contro un muro alla prima curva...) che ci farà sudare le nostre prime, meritate vittorie.

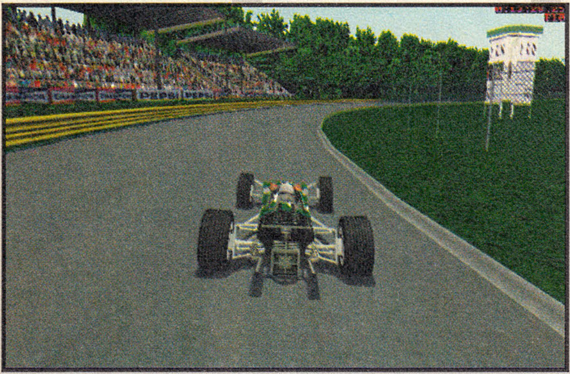
Matt Sentell, produttore del gioco, ci ha spiegato che cosa comporta lavorare su un progetto come *Grand Prix Legends*: "La differenza principale rispetto alle altre simulazioni è nel realismo delle leggi fisiche: abbiamo passato diciotto mesi in ricerca e sviluppo di uno completamente nuovo, che sia allo stesso livello di quello utilizzato dalle case automobilistiche per progettare una macchina. È talmente evoluto che è assolutamente impossibile paragonarlo al nostro precedente titolo". Non solo leggi fisiche, però: "Un'altra differenza fondamentale risiede nel concetto vero e proprio. Le mac-



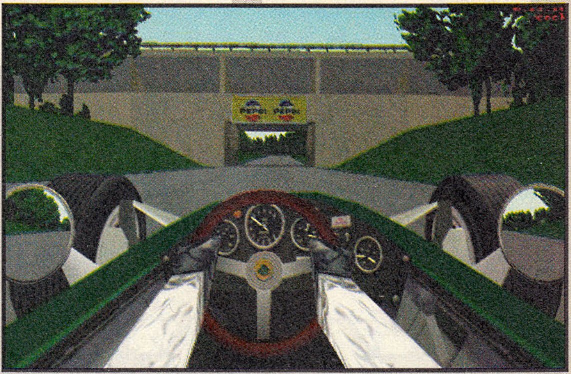
Il gioco supporta tutti i sistemi di controllo (siano essi volanti o semplici joystick) compresi quelli dotati di "feedback".

PAPYRUS A LEZIONI DI STORIA

Come è facile immaginare, non è stato affatto facile per il gruppo di sviluppo ricreare sul monitor del computer le piste su cui si correva alla fine degli anni Sessanta. Mentre per realizzare le simulazioni ambientate nei giorni nostri si può contare su una svariata quantità di informazioni, i programmatori della Papyrus hanno impiegato molto più tempo in ricerche e confrontando le diverse fonti di informazione. Secondo le parole degli stessi membri del team, la maggior parte delle informazioni sulle vetture sono state fornite da riviste specializzate dell'epoca, come "AutoCourse" e "Automobile Year". Il supporto della Lotus e di Ron Tauranac, progettista della Brabham BT24, è poi stato di vitale importanza per sentire una «voce dall'interno». Per quel che riguarda i circuiti, invece, sono stati utilizzati video dell'epoca (per quanto non paragonabili, per qualità e quantità, a quelli disponibili ai giorni nostri) e soprattutto mappe e progetti rappresentanti le piste così come apparivano nel 1967.



Ovviamente, sarà possibile anche guidare con una visuale esterna. Però senza l'abitacolo tridimensionale la sensazione di guida non è sicuramente la stessa...



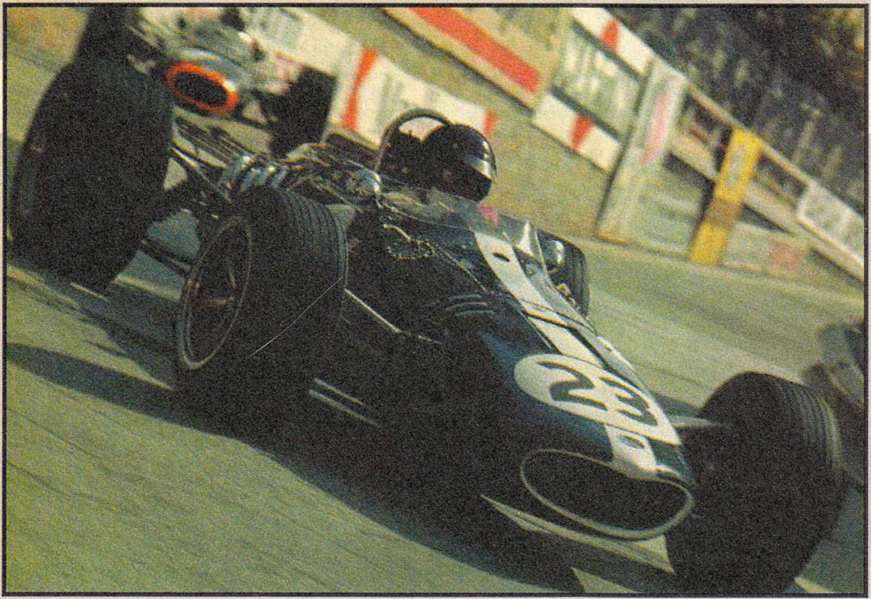
Salta subito all'occhio la quasi totale mancanza di cartelloni pubblicitari a bordo pista: negli anni '60 il mondo delle corse era certamente diverso da quello dei nostri giorni.

chine di trent'anni fa sono di gran lunga più divertenti da guidare rispetto a quelle attuali perché non sono incollate all'asfalto o dotate di altre "diavolerie" elettroniche. E, infine, i circuiti erano completamente diversi, soprattutto a causa di una minore considerazione per la sicurezza dei piloti. Quale altro gioco permette al giocatore di correre tutte le 14 miglia del tracciato di Nurburgring?".

Come è facile immaginare, la fedeltà simulativa è estremamente importante in questo caso - e non è certo stato facile per i programmatori ricreare un modello fisico realistico che rispecchi le vetture che sfrecciavano in pista esattamente trent'anni fa. È ancora Matt Sentell a parlarcene: "La sfida più grande dell'intera produzione è stata creare un modello fisico sofisticato come questo sui PC attuali". Il codice del gioco è infatti tra i più complessi mai creati finora per PC casalinghi.

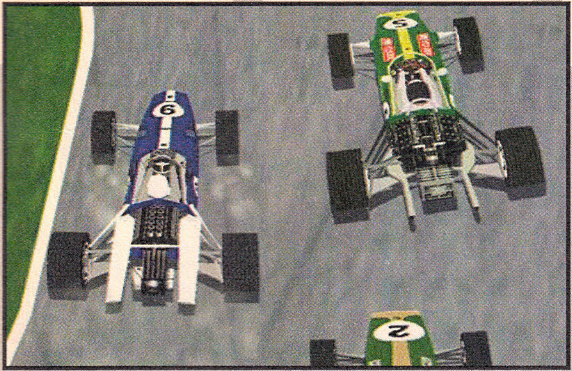
Non dimentichiamo che le piste a quel tempo erano molto più spettacolari di quelle contemporanee, che puntano sulla fredda perfezione tecnologica più che sull'emozione vera e propria. Per ricreare il feeling di allora, i programmatori hanno piazzato dei televisori vicino ai loro monitor, e continuavano a vedere filmati delle corse dell'epoca: questo espediente è risultato utile soprattutto ai progettisti grafici, che sono riusciti a ricreare lo stile delle inquadrature televisive di più di un quarto di secolo fa.

Tecnicamente, *Grand Prix Legends* appare già ora ineccepibile, sebbene manchino ancora parecchi mesi alla pubblicazione finale, e grazie al supporto nativo per le schede acceleratrici basate sui chipset Rendition (quello montato sulla Scream 3D della Sierra, che si occupa – strana coincidenza! - della distribuzione dei titoli Papyrus) e 3Dfx il gioco promette mari e monti. Il programma supporta inoltre le librerie Direct 3D: un PC dotato di CPU a 133 MHz, 16 MB di RAM, una scheda video con 2 MB di RAM e sprovvisto di scheda acceleratrice rappresenta il sistema minimo, anche se non garantisce una buona fluidità. L'abitacolo della nostra vettura sarà, per la prima volta in un gioco di guida, realmente tridimensio-

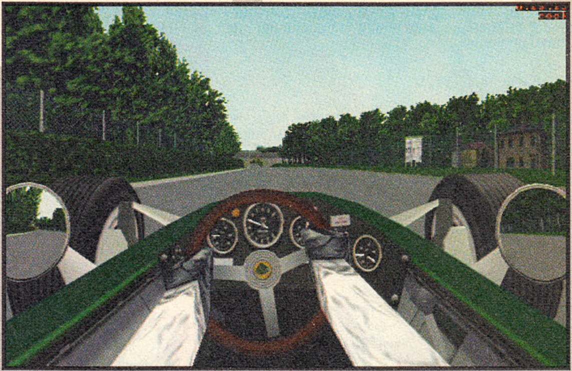


LA DURA VITA DI UNA VOLTA

Per quanto tecnologicamente non paragonabili a quelle della moderna Formula Uno, le vetture che sfrecciavano in pista nel 1967 erano molte complesse. In *Grand Prix* avremo la possibilità di scoprirlo di persona, grazie alla estrema fedeltà della simulazione. Lo stesso Matt Sentell afferma che: "Abbiamo inserito nel gioco un vero sistema di trasmissione dotato di più parti. C'è una vera frizione variabile, una scatola del cambio, un albero motore e un ingranaggio conduttore, oltre al motore vero e proprio. Il motore e l'albero motore possiedono dei propri gradi di inerzia rotatoria indipendenti rispetto al corpo della vettura.



Le corse di *Grand Prix Legends* sono più avvincenti e «umane» di quelle dei simulatori di guida contemporanei. Un sorpasso, per esempio, rappresenta un rischio elevato, come è facile intuire da questa immagine.



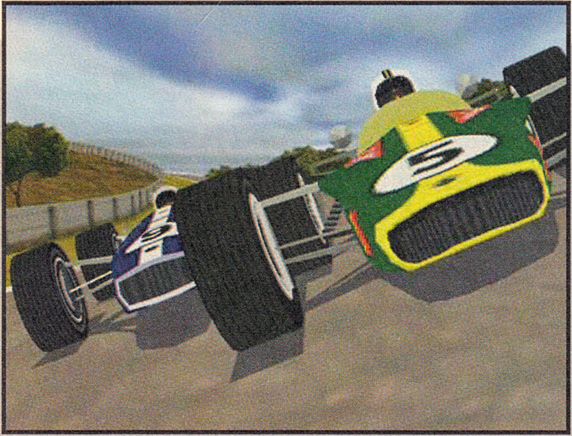
Con i mitici circuiti di Nurburgring, Glen, Zandvoort e Monza, *Grand Prix Legends* offre parecchie ore di divertimento. Peccato che nel 1967 nel circuito italiano non ci fossero le paraboliche.

nali, e non una semplice immagine bidimensionale sovrapposta al mondo esterno poligonale - come già accade da tempo nei simulatori di volo - e aggiungerà parecchio spessore alle nostre sessioni in pista, oltre a dare la possibilità di volgere lo sguardo a piacimento: ogni scossone che gli ammortizzatori riceveranno verrà replicato su schermo, simulando il movimento della testa del pilota, per non parlare di quello che succede quando, dopo aver spiccato un salto dalla cresta di una collinetta (cosa che accade piuttosto spesso), ci ritroveremo in fondo a un dirupo...
A proposito di incidenti, la Papyrus questa volta ha superato veramente se stessa, con macchine che si ribaltano in aria, che si schiantano con violenza contro guard-rail o che si esibiscono in acrobazie fuori programma.
Un'altra funzionalità dell'abitacolo 3D consiste nella sua interattività: durante la gara è possibile attivare gli interruttori e interagire con la strumentazione in tempo reale.

Il sistema grafico è stato ridisegnato da zero, per sfruttare completamente le potenzialità dell'hardware più recente, e non mostra alcuna parentela con quello di titoli del passato come *Indycar Racing* o *NASCAR Racing*. Quello che Kaemmer ha cercato di fare è stato «mettere una macchina nel PC», ricreandola fedelmente sotto ogni aspetto.

Una cura particolare è stata riposta nella simulazione del comportamento degli ammortizzatori, ben lontani da quelli che troviamo sulle monoposto di oggi, e delle ruote, con l'inaspettato bloccaggio dei freni nei momenti meno opportuni, e la perdita di aderenza. Il responso degli ammortizzatori alle irregolarità della pista si ripercuoterà su ciò che vediamo sul video, e ci darà un'importante indicazione sullo status della vettura: lanciandoci a tutta velocità oltre la sommità di un dosso, ad esempio, osserveremo la parte anteriore della vettura spostarsi verso il basso, dimostrando che la macchina si è per così dire «alleggerita», perdendo aderenza. E questo è soltanto un esempio di quanto il realismo visivo si combini con quello simulativo. Intanto, cerchiamo di rimanere con i piedi per terra (e le mani salde sul volante!) e attendiamo con impazienza questa nuova fatica targata Papyrus.

Gmc



Inutile dire che il codice è ottimizzato per le schede acceleratrici. Niente paura: se non si possiede una 3Dfx o una 3D Blaster, è comunque possibile utilizzare la versione Direct 3D del gioco, ovviamente a patto di rinunciare a parte della la qualità grafica.

NOMI ECCELLENTI DIETRO GRANDI GIOCHI

Il gruppo di sviluppo di *Grand Prix Legends* è guidato dall'eminente David Kaemmer, co-fondatore della Papyrus e creatore di *Indycar e NASCAR* (nonché diretto rivale di Geoff Crammond, il papà di *Grand Prix* della Microprose). Kaemmer ha già dimostrato di essere un eccellente produttore e progettista di videogiochi, e dal cilindro della sua software house ha tirato fuori finora una serie di ottimi prodotti.
Tuttavia, per quanto possano perfezionare le loro simulazioni, le menti della Papyrus sentiranno sempre sul collo l'alito di Geoff Crammond, ora chiuso in silenzio stampa ma sicuramente non addormentato sugli allori di *Grand Prix*. Abbiamo chiesto a Matt Sentell che cosa ne pensa di questa rivalità per così dire "secolare": "Ovviamente sentiamo un po' di pressione da parte degli appassionati delle nostre simulazioni ogni volta che Geoff Crammond esce con un gioco. Prendiamo sul serio la nostra concorrenza, e Geoff è uno dei designer più in gamba (se non il migliore dei nostri concorrenti), che però tende a un approccio ai simulatori di guida leggermente diverso dal nostro, quindi ci sono cose che i suoi giochi ricreano meglio e viceversa.
Comunque, il nostro obiettivo, che riteniamo irraggiungibile, è produrre il gioco di guida definitivo. Ho detto "irraggiungibile" perché non credo che né David Kaemmer o il resto di noi alla Papyrus saremo mai completamente soddisfatti dei risultati raggiunti in un gioco, per quanto possano essere elevati". Sarebbe interessante sentire come risponderebbe Geoff Crammond a questa affermazione...

DARK REIGN E' DISPONIBILE PRESSO I SEGUENTI PUNTI VENDITA:

PIEMONTE

ALEX COMPUTER - TORINO - TEL. 011/4031114 . **QUEEN COMPUTER** - TORINO - TEL. 011/3185666 . **ALEX LE GRU** - GRUGLIASCO (TO) - TEL. 011/7708951

LIGURIA

ELLEMME - GENOVA - TEL. 010/585743

LOMBARDIA

PC CENTER - BERGAMO - TEL. 035/4243043 . **DAS COMPUTER** - BRESCIA - TEL. 030/3760739 . **MEGABYTE** - DESENZANO (BS) - TEL. 030/9911767 . **DDB** - MILANO - TEL. 02/6552472 . **GAME OVER** - MILANO . **G.R.G.** - MILANO - TEL. 02/4230010 . **LOGIN** - MILANO - TEL. 02/58111421 . **MARCUCCI** - MILANO - TEL. 02/7386051 . **PHOTO DISCOUNT** - MILANO - TEL. 02/437058 . **RIVOLA** - MILANO - TEL. 02/6693362 . **VIRGIN MEGASTORE** - MILANO - TEL. 02/72003354 . **MICRONIX** - CESANO B. (MI) . **MICRONIX** - CINISELLO B. (MI) - TEL. 02/45100171 . **SI OK INFORMATICA** - VAPRIO D'ADDA (MI) - TEL. 02/9097586 . **PROXIMA** - VIMODRONE (MI) - TEL. 02/26510022 . **IPER MONTEBELLO** - VARESE - TEL. 0332/332600 . **NON SOLO MAC** - VARESE - TEL. 0332/231611

TRIVENETO

CD WORLD LINE - PORDENONE - TEL. 0434/524352 . **GAME START** - TRIESTE - TEL. 040/634460 . **FANTASY** - TRENTO - TEL. 0461/236515 . **MUSIC CENTER** - GARDOLO (TN) - TEL. 0461/9600011 . **COMPUTER SACE** - PADOVA - TEL. 049/8740099 . **GRUPPO G.P.M.** - PADOVA . **IRES** - CESSALTO (TV) - TEL. 0421/327690 . **MIXEL** - VICENZA - TEL. 0444/960255

EMILIA ROMAGNA

CARTOLERIA STERLINO - BOLOGNA - TEL. 051/6236650 . **MARCO POLO** - FORLI' . **DIMENSIONE INFORMATICA** - MODENA - TEL. 059/342255 . **MICROINFORMATICA** - SASSUOLO (MO) - TEL. 0536/802955 . **ELECTRONIC FUN** - PIACENZA - TEL. 0523/332837
ELECTRONICS - SERRAVALLE (RSM) - TEL. 0549/900416

TOSCANA

FUTURA 2 - LIVORNO - TEL. 0586/210311 . **IL COMPUTER** - LIDO DI CAMAIORE (LU) - TEL. 0584/618200

LAZIO

COLAFRANCESCO LUIGI - FROSINONE - TEL. 0775/290387 . **MICROTECH** - CASSINO (FR) - TEL. 0776/26110 . **MONDOVISION COMPUTER** - SORA (FR) - TEL. 0776/824372 . **ASSO** - ROMA - TEL. 06/40501517 . **BELLO GAMES** - ROMA - TEL. 02/84241588 . **CAMPA ADOLFO** - ROMA - TEL. 06/21802967 . **D & D** - ROMA - TEL. 06/39737195 . **ELLEMME** - ROMA - TEL. 06/3220188 . **FB COOMPUTERS** - ROMA - TEL. 06/36001004 . **FULL SERVICE** - ROMA - TEL. 06/71584507 . **G.T. TECHNOLOGY DI A. ORLANDI** - ROMA - TEL. 06/24302057 . **GIOCOFOLLIA** - ROMA - TEL. 06/4746415 . **M. ELECTRONIC** - ROMA . **METROIMPORT NEW** - ROMA - TEL. 06/39367255 . **MICROCENTER** - ROMA - TEL. 06/5296330 . **MICROCENTER** - ROMA OSTIA . **MICROCENTER** - ROMA (C.C. LA ROMANINA) . **MONDO DEL MULTIMEDIALE** - ROMA - TEL. 06/8840000 . **NOVA GAME** - ROMA - TEL. 06/39743517 . **ODIS** - ROMA - TEL. 06/7016436 . **P.C.C. COMPUTER HOUSE** - ROMA - TEL. 06/2147260 . **GEDY** - ANZIO (RM) - TEL. 06/9860201 . **TIESSESERVICE** - NETTUNO (RM) - TEL. 06/9803433 . **COMPUTER PRODOTTI** - LATINA - TEL. 0773/660358 . **GRIS COMPUTER** - APRILIA (LT) - TEL. 06/9275212 . **ARCHIMEDIA** - FORMIA (LT) - TEL. 0771/725201 . **WORLD SERVICE INFORMATICA** - VITERBO

CAMPANIA

NEW COMPUTER MARKET - SALERNO - TEL. 089/232051

PUGLIA

NEW DELCOM - BARI - TEL. 080/5014131

PRESSO TUTTI I PUNTI VENDITA:

COMPUTER UNION
METRO
Microlink
MONDADORI INFORMATICA CENTER
PERGIOCO
TOYS'R'US
VOBIS MICROCOMPUTER

AURAN
ACTIVISION





AVANZATISSIMA INTELLIGENZA ARTIFICIALE DELLE VOSTRE UNITA'

Impartite ordini specifici alle varie unita', determinandone il comportamento. Fate pattugliare la zona, mandatele ad infastidire il nemico o, ancora, inviatele in vere e proprie missioni suicida. Pianificate complessi tragitti e punti di passaggio per coordinare molteplici attacchi in un'unica soluzione.



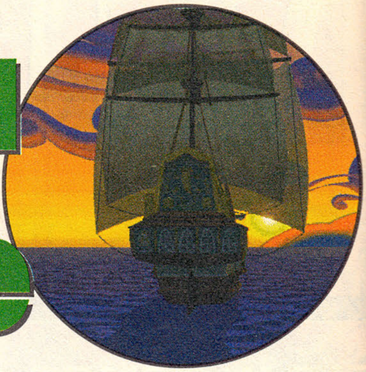
INCREDIBILE REALISMO DEL CAMPO DI BATTAGLIA

Nascondete le unità dietro alle colline o nelle foreste più impenetrabili. Andate alla conquista dei terreni più impervi per migliorare la vostra visuale del territorio. I terreni, infatti, condizionano realisticamente la dinamica di movimento delle unità, che si sposteranno più agevolmente giù dalle colline e più lentamente nelle paludi.


REIGN™
RE OF WAR
EGIA IN TEMPO REALE
ISO NEL PEGGIORE DEGLI INFERNI...
CARATTERISTICHE RIVOLUZIONARIE
Create le vostre mappe e missioni personalizzate con l'avanzatissimo construction kit. Create alleanze in multi-giocatore su Internet, condividendo risorse, unità e strategie. Inoltre mappe di gioco gigantesche e spiegamenti di forze mai visti prima!
Software&co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/
PC CD-ROM
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
DIVER TIMEN TO

• CASA: Lucas Arts • SVILUPPATORE: Interno • INTERNET: http://www.lucas.com
• DISTRIBUTORE: C.T.O. • TELEFONO: 051/753133 • PREZZO: L. 99.900

Pirati e risate: una ricetta imbattibile



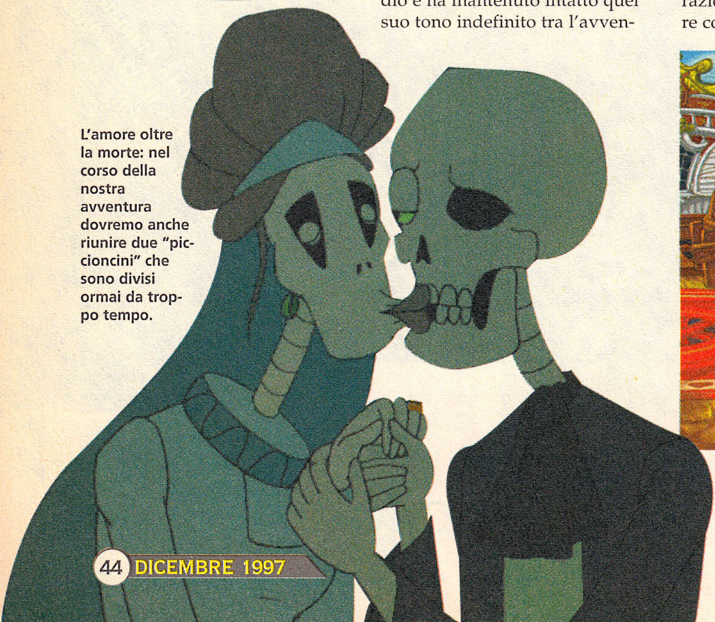
La LucasArts è riuscita a prepararci un regalo di Natale come solo pochi sanno fare. *Curse of Monkey Island* punta a essere la migliore avventura dell'anno.

GIOCO DEL MESE Gmc

Esistono, nel panorama videoludico, certi titoli che creano un intero stile di gioco, un nuovo modo di impostare i giochi.

La saga delle avventure di Guybrush Threepwood, giovane armato di grande intraprendenza ma di pochi mezzi, alla ricerca del tesoro più grande del mondo, è giunta al terzo episodio e ha mantenuto intatto quel suo tono indefinito tra l'avventura e la comicità pura. Il nostro Guybrush è un personaggio legato a un mondo irreale, quasi come quello dei fumetti, dove tutto può accadere, perfino cadere da una scogliera alta un centinaio di metri di altezza, sbattere la testa contro gli scogli e rialzarsi subito dopo come se non fosse successo niente. Questa considerazione è fondamentale per capire come dobbiamo comportarci per giocare a *Curse of Monkey Island*. Il nostro nuovo mondo è sospeso tra la tecnologia dei distributori automatici di gomme americane e il Seicento europeo dove regnavano, anzi, imperversavano per i mari centinaia di pirati assetati di sangue.

Ma è proprio nel rapporto tra reale e irreale che i giochi della Lucas hanno fatto scuola: oltre a non poter mai morire, anche se



L'amore oltre la morte: nel corso della nostra avventura dovremo anche riunire due "piccioncini" che sono divisi ormai da troppo tempo.



Avremo molto da fare e molte nuove emozioni da provare: in questo caso dovremo confrontarci con il Capitano Rottingham per riprenderci la nostra mappa e trovare il nascondiglio del diamante Goodsoup.





costretti nelle circostanze più incredibili, il nostro modo di agire dovrà essere talmente irrazionale da concepire azioni come raccogliere la forfora dai cappotti o lanciarci nel vuoto con un ombrello. Il nostro divertimento sarà nascosto proprio nelle soluzioni degli enigmi, sempre logiche ma talmente irreali da regalarci sempre una risata in più.

Il clima di tutta l'avventura è infatti cosparso di una serie di trovate comiche, battute e citazioni dal altri giochi (della Lucas, ovviamente), arrivando persino a citare battute molto celebri dalla saga di *Guerre Stellari* o di *Indiana Jones*. Tutto ciò aggiungendo sempre nuovi enigmi da risolvere, nuove situazioni in cui potremo metterci alla prova per capire quanto siamo bravi.

LA CACCIA AL TESORO INIZIA

Quest'avventura è, infatti, aperta a chiunque di noi: chi di noi ha già provato il fascino degli altri due episodi si divertirà tantissimo a ricollegare le nuove situazioni alle vecchie mentre chi, invece, non ne ha avuto la possibilità, avrà davanti un mondo tutto nuovo da scoprire e in cui divertirsi.

La struttura dell'avventura è molto semplice: il nostro compito è di guidare Guybrush attraverso il puntare e ordinargli cosa fare tramite un doblone d'oro che ci mostrerà tre azioni base (prendere, guardare e parlare) con cui interagire con gli oggetti che ci circondano. Le nostre azioni saranno quasi sempre tese a cercare di tirar fuori dai guai il nostro eroe in quanto ha la straordinaria capacità di cacciarsi di volta in volta in situazioni sempre peggiori.

Per fare ciò, dovremo risolvere gli enigmi proposti dal gioco, sfruttano il più possibile tutti gli oggetti presenti sulla scena e cercando di capire quando usarli singolarmente o quando usarli insieme ad altri. Il bello del gioco è anche questo: in questo genere d'avventura è impossibile rimanere bloccati perché ci siamo dimenticati un oggetto in una locazione ormai irraggiungibile; infatti, assecondando la politica della casa produttrice, il nostro impavido pirata avrà a disposizione tante diverse locazioni e solo con la nostra tenacia



Gli indigeni delle isole hanno strane abitudini. Come ci era accaduto su Dinky Island, abbiamo trovato aborigeni completamente vegetariani che preferiscono propiziarsi gli dei con un sacrificio senza grassi animali.



LECHUCK

In vita era il più cattivo, temibile, pericoloso pirata di tutti i Mari. Da morto, ha abbandonato la pirateria per passare a un hobby più piacevole: perseguitare il povero Guybrush Threepwood e cercare di divenire immortale. In fondo, è proprio una persona spregevole, e non manca occasione per dimostrarlo facendo diventare non-morti tutti gli uomini incauti che visitano la sua Fiera dei Dannati o i marinai delle navi che assale con il suo vascello fantasma. Il suo rifugio è su Monkey Island, isola che dà il nome a tutta la saga.



ELAINE MARLEY

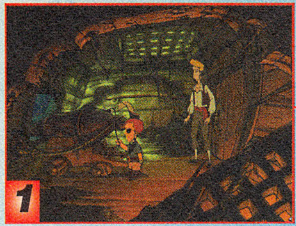
In un fumetto poco originale, sarebbe definita come l'eterna fidanzata del protagonista, non riuscendo mai a convincere Guybrush a pronunciare la fatidica proposta. Come sempre riesce a cavarsela anche da sola benissimo, fino a quando il fidanzato non cerca di intervenire in suo aiuto e manda tutto all'aria. Grazie alle gesta del rinomato pirata Threepwood, in questa occasione verrà prima tramutata in una statua d'oro, poi trafugata dai pirati e poi, tornata alla normalità, catturata da LeChuck, prima di poter... beh, non vogliamo rivelare troppi dettagli.



GUYBRUSH THREEPWOOD

Ragazzo molto giovane e volenteroso, che si vanta di aver scoperto il grandissimo tesoro di Big Whoop e di essere in grado di trattenere il respiro sott'acqua per quasi dieci minuti, è un grande incassatore di botte, insulti e peripezie di ogni tipo. Ha la straordinaria capacità di attirare i guai e di avere come nemico uno dei pirati più temibili dei Sette Mari: LeChuck, che ha giurato di mandarlo in un'altra dimensione e di sposare la sua ragazza, l'affascinante governatore di Meleé, Booty e Plunder Island, Elaine Marley.

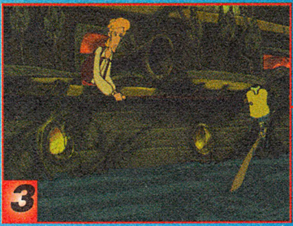
IL NOSTRO INIZIO



Per prima cosa prendiamo lo stonolo sullo sfondo.
Parliamo poi con il pirata che monta la guardia. Scopriremo che è il nostro amico Wally, il cartografo del secondo episodio. Parliamogli per convincerlo a redimersi fino a farlo piangere.

Ora Wally sarà in lacrime: adesso possiamo, con tutta calma, sparare con il cannone e affondare le navi che stanno assalendo la fortezza della nostra Elaine.
Dobbiamo stare attenti a dove spariamo e a non colpire le mura.



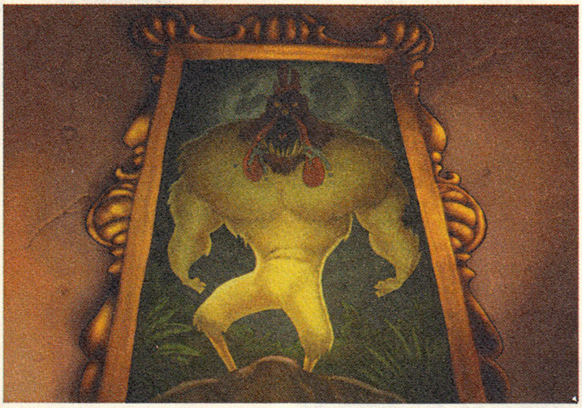


Raccogliamo l'uncino finto che Wally ha buttato per terra e usiamolo con lo stonolo per fare un bell'arpione. Sporgiamoci fuori dallo sportello del cannone e tiriamo un bel colpo in testa al teschio con l'arpione. Sempre con l'arpione prendiamo dall'acqua il braccio scheletrito.

COME GIOCHIAMO



Per giocare a *Curse of Monkey Island*, la Lucas ha scelto di sfruttare solo e unicamente il mouse. Vediamo come: con il pulsante destro si accede all'inventario mentre con il pulsante sinistro si muove il nostro personaggio. Tenendo premuto il pulsante sinistro si accede all'interfaccia vera e propria; un doblone con tre disegni sulla faccia:
MANO APERTA: per agire con tutti gli oggetti, combinarli e picchiare, quando serve, gli altri personaggi del gioco. È il comando fondamentale.
TESCHIO: serve per osservare i testi, per capire com'è fatto un oggetto, ma anche per far guardare Guybrush dentro un buco piuttosto che attraverso una crepa nel muro.
PAPPAGALLO: è il comando polivalente. Se non riuscite a far qualcosa, tentate di addentare, soffiare o mangiare. Ovviamente, serve soprattutto per comunicare con tutti gli altri.



Uno dei mostri più terrificanti di cui sentiremo parlare, un enorme pollo gigante con la passione di liberare i suoi simili dalle gabbie degli uomini.

e astuzia potremo farlo avanzare nel corso del gioco.

Oltre a utilizzare in tutti i modi possibili gli oggetti, dovremo essere capaci anche di sfruttare gli altri personaggi del gioco e i dialoghi che avremo con loro, vera e propria parte integrante del gioco, a volte anche decisivi per poter proseguire nel corso dell'avventura.

TUTTI A BORDO!

La nostra storia inizia in mezzo al mare, a bordo di una macchinina dell'autoscontro della Fiera dei Dannati, il luogo dove ci aveva confinato il perfido pirata-fantasma LeChuck alla fine del secondo episodio, dopo averci rivelato che era, in realtà, nostro fratello, fatto che sembriamo però aver rimosso. In balia delle onde, finiamo verso le coste di Plunder Island dove una nave di pirati sta attaccando il palazzo del governatore dell'isola.

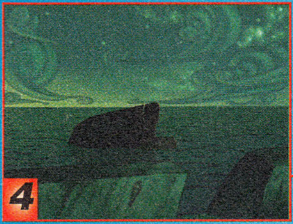
Neanche a farlo apposta, dopo mesi di navigazione in solitario e dopo aver dimenticato, a stento, il terribile scontro con il pirata non-morto, giungiamo proprio nel bel mezzo dello scontro tra l'avversario di sempre e la nostra bella fidanzata Elaine Marley, governatrice dell'isola. Non faremo in tempo a salutare la nostra Elaine, che finiremo nelle mani di LeChuck, il quale ci imprigionerà nella stiva della sua nave. Qui iniziano le nostre avventure attraverso il magico clima del mare dei Caraibi. Il nostro scopo? Ovviamente, affrontare un'altra volta il temibile pirata LeChuck e annientarlo definitivamente, oltre a cercare, finalmente, di dichiararci alla nostra Elaine prima che il pirata la sposi per divenire immortale.

A partire da questo punto, si sviluppa poi l'intero gioco dove dovremo affrontare non solo LeChuck ma anche altri avversari non da meno come il Capitano Rottingham o la banda dei pirati di Danjer Cove, arrivando persino ad arruolare pirati a riposo per cercare il favoloso diamante Goodsoup da regalare a Elaine.

SEI DIVERSE SEZIONI

L'avventura è divisa in sei parti ben distinte che dovremo affrontare (e risolvere) una alla volta e separatamente l'una dall'altra, per giungere alla fine del gioco; ogni sezione sarà caratterizzata da una missione principale che dovremo portare a termine per

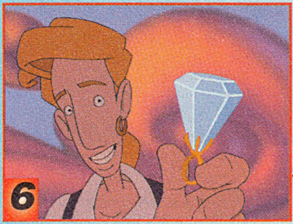
Ora dobbiamo cercare di causare un bel po' di danni alla nave di LeChuck.
Usiamo la sciabola che era attaccata al braccio scheletrito per tagliare la corda che tiene fermo il cannone. Spariamo poi un bel colpo per far rovesciare la nave.





Ci ritroveremo, dopo il botto causato dall'esplosione della bomba vudù del pirata fantasma, nella stiva della nave ormai completamente rovesciata. Prendiamo solo il sacchetto con le monetine di legno e l'anello con la pietra enorme. Quindi, incidiamo con la pietra dell'anello l'oblò sulla destra per uscire dalla stiva.

Approderemo sulla spiaggia con una ciambella a forma di papera color blu e lì troveremo la nostra Elaine. Finalmente, riusciremo a spiegarle i nostri sentimenti e le regaleremo l'anello trovato nella stiva. Purtroppo, Wally ci avvertirà troppo tardi della sua tremenda maledizione vudù, ma questo è solo l'inizio...



poter passare alla fase successiva. Per superare gli enigmi, dovremo immedesimarci totalmente nel ruolo di un pirata, pronti a mentire, a duellare con la spada, la pistola e il banjo, fino ad arrivare a truccare una partita di poker o imbrogliare la nostra assicurazione.

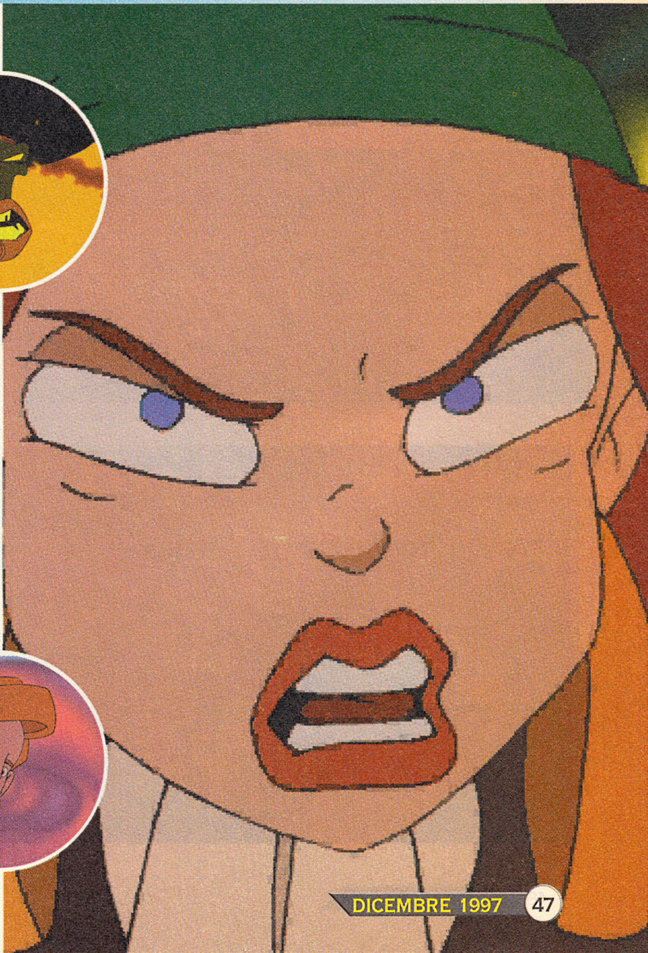
Ci sono alcuni aspetti di questo gioco che dobbiamo ammirare più di altri. La grafica, prima di tutto, ha perso l'impostazione dei precedenti episodi, preferendo uno stile più simile a giochi come *Sam&Max - Hit the Road* e *Full Throttle* (altri successi del passato firmati LucasArts) quindi molto più divertente, quasi fosse più un cartone animato che un gioco per il nostro computer.

Altro aspetto molto divertente del gioco è il parlato. Non solo i dialoghi hanno un ruolo decisamente importante, ma la cura con cui sono stati scritti (le famose citazioni di cui parlavamo poco prima) danno grande soddisfazione e divertono chiunque, dal ragazzo appassionato di videogiochi all'adulto più esigente. Oltretutto la traduzione, dobbiamo proprio dirlo, è stata molto azzeccata, dato che riesce a trasmettere, cosa non facile visto che in origine i testi erano stati studiati in inglese, la carica di umorismo e comicità tipica delle battute recitate dai vari personaggi (su tutte, citiamone una soltanto che recita: "...è scritto in nero su bianco e in alta risoluzione...").



Altro pregio della versione italiana è, come vuole una lunga tradizione nata dal cinema, un ottimo doppiaggio con l'uso, a volte un po' particolare, di alcuni nostri dialetti al posto dell'inglese con un accento diverso dalla norma (ad esempio, il barbiere scozzese McHutton parlerà in napoletano!). Il doppiaggio ci propone anche un Capitano Rottingham che parla con una forte cadenza francese.
Abbiamo detto che il gioco è diviso in sei capitoli diversi ma, a differenza di altri giochi di questo genere, l'avventura, nel suo terzo capitolo, presenta una piccola variante al resto della storia, proponendo a tutti noi una sorta di battaglia navale da ingaggiare con altri vascelli pirata. In questa terza parte, forse un po' ripetitiva, dovremo affrontare la nave del Capitano Rottingham. Dovremo imparare non solo a manovrare la nostra nave in batta-





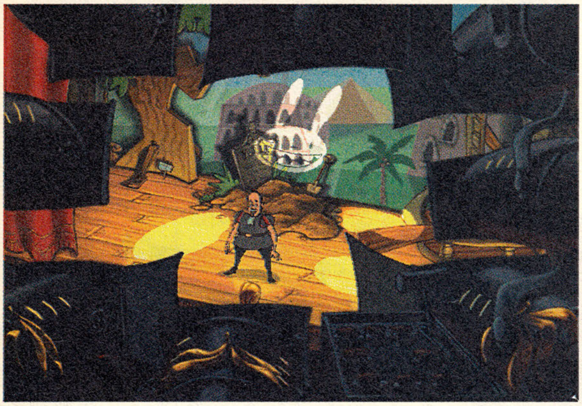
LA SAGA DI MONKEY ISLAND

All'inizio della storia, impersoniamo solo un ragazzo giovane e inesperto che arriva su Meleé Island deciso a diventare il più grande pirata della storia. Affrontando tre prove terrificanti lo diventeremo, ma scateneremo le invidie di LeChuck che deciderà di eliminarci. Nel frattempo, ci saremo già innamorati di Elaine: decideremo di salvarla quando verrà rapita e portata nel rifugio su Monkey Island, pronti ad affrontare LeChuck. Riusciremo ad avere la meglio grazie a una particolare radice vudù con cui lo faremo smaterializzare. Di lui rimarrà solo un pezzo di barba e un brutto ricordo. Non avremo ancora il coraggio però di chiedere la mano di Elaine



Ormai ricchi, ma abbandonati da Elaine e senza molta gloria, decideremo di cercare il più incredibile tesoro perduto: il Big Whoop. Per un nostro errore, un tirapiedi di LeChuck, riuscirà, servendosi del famoso pezzo di barba, a resuscitare un'altra volta il suo capo che si lancerà, a sua volta, alla ricerca del tesoro di Big Whoop. Alla fine, tutto verrà risolto da un epico scontro a colpi di bambole vudù in cui scopriremo che in realtà siamo il fratello di LeChuck stesso (citazione abbastanza chiara di un'altra saga della Lucas, quella di "Guerre Stellari"). Questo gioco è probabilmente il più movimentato, in quanto si visitano in ben quattro diverse isole.







Nell'universo di *Monkey Island* è possibile di tutto, anche finire nella pancia di un enorme serpente e trovare un sacco di oggetti interessanti nel suo stomaco.

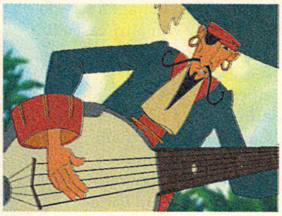
glia (allenandoci con due diversi livelli di difficoltà) ma anche scoprire una serie di insulti da rivolgere al nostro avversario. Questa è una fase ripresa dal primo episodio ma che risulta molto godibile anche per chi ha già affrontato un combattimento di spada: questa volta invece di dover rispondere con battute taglienti, dovremo essere capaci di rispondere agli affondi del nostro avversario con rime poetiche. Gli altri capitoli, di diversa lunghezza, sono comunque il vero e proprio corpo del gioco e presentano diversi tipi di enigmi, come la combinazione di diversi oggetti fino all'interpretazione di mappe del tesoro.

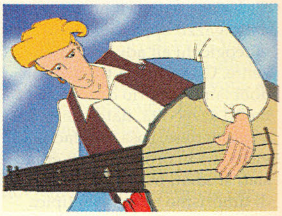
TROPPO FACILE O TROPPO DIFFICILE?

Una delle caratteristiche più difficili da valutare in un videogioco è data dalla curva di difficoltà e, in un'avventura, la complessità degli enigmi. Purtroppo, è quasi impossibile stabilire un parametro uguale per tutti ma, in questo caso, possiamo assicurare che il gioco è stato calibrato per essere giocabile (e non difficile) per un pubblico omogeneo. Sia l'avventuriero sia il giocatore alle prime mani avranno il loro da fare per cercare di far quadrare il cerchio.

Ad ogni modo esistono, nel gioco, due diversi livelli di difficoltà: la storia dell'avventura rimane la stessa (vedremo, in entrambi i casi, tutte le locazioni del gioco) ma nel gioco semplificato sono eliminati stati alcuni degli enigmi più complessi in modo da dare a tutti la possibilità di avvicinarsi al gioco in maniera più dolce, per poi passare al gioco in tutta la sua totalità. Per chi comunque non riuscisse proprio ad avere ragione di LeChuck e degli enigmi del gioco, sarà edito, in contemporanea con il gioco, un manuale con la soluzione completa sotto forma di diario scritto dallo stesso Guybrush.

I programmatori hanno dato sfogo alla propria fantasia a tal punto che la galleria dei personaggi di Monkey Island si è arricchita di circa altri venti personaggi, tra cui spiccano il nostromo Fossey e il suo capitano LeChimp, un gorilla enorme











che comanda una ciurma di sole scimmie, o il ristoratore Capitan Barbagialla, ossessionato dal temibile mostro che infesta Plunder Island, il pericoloso Pollo Gigante. Oltre alla cura nella creazione dei personaggi e al rinnovamento della veste grafica di quelli vecchi (Stan, il venditore, è eccezionale!), è stato svolto un gran lavoro anche per quanto riguarda la masterizzazione di tanti piccoli effetti sonori e di minuscole chicche molto piacevoli, come il movimento animato in uno specchio dei personaggi o una lunga serie di motivi che accompagnano le diverse fasi del gioco. Oltretutto, se ascoltato in cuffia o con casse predisposte, si può apprezzare l'effetto stereo delle parti parlate.

PIRATI ITALIANI

Il gioco si presenta a noi quindi completamente tradotto e su due CD-ROM, in cui l'avventura è ripartita equamente in modo da non dover mai cambiare il disco durante l'evolversi della storia. Spesso e volentieri abbiamo a che fare con avventure o troppo corte o troppo lunghe, noiose nella loro ripetitività. Pur non essendo una storia enorme (come *Little Big Adventure 2*), *Curse of Monkey Island* è di sicuro un gran gioco e chi, fra noi, si ritiene un appassionato di avventure grafiche, non dovrebbe pensarci troppo.

Chi non ha mai giocato a questo tipo di avventura potrebbe cogliere l'occasione per cimentarsi con quella che possiamo ritenere, in tutta tranquillità, come una delle tre migliori avventure finora prodotte.

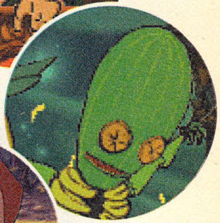
A conti fatti, abbiamo un gran gioco, divertente e gustoso in tutti i suoi aspetti, che non deluderà l'avventuriero più esperto ma nemmeno il giocatore alle prime armi.

Gmc

REQUISITI DI SISTEMA

Curse of Monkey Island deve essere installato (e giocato) sotto Windows 95 e necessita dei driver DirectX 5.0 (presenti comunque sul CD-ROM) e mouse compatibile. Richiede una scheda grafica in alta risoluzione e una scheda audio a 16-bit. Per poter giocare in modo degno, dobbiamo avere un Pentium 90, 16 MB di RAM e un lettore CD-ROM per lo meno a quadrupla velocità. Curiosamente, non occupa molto spazio sul disco fisso (soli 1,2 MB) per giocare, mentre sono caldamente raccomandati almeno 20 MB per i salvataggi. Per ogni tipo di problema tecnico è comunque presente una guida in linea (in italiano) sul CD-ROM del gioco, che spiega nei minimi particolari come risolvere tutti i problemi che si potrebbero presentare nell'installazione o nel corso del gioco.









COMMENTO

Esiste il gioco perfetto? Non crediamo, ma di sicuro *Curse of Monkey Island* è davvero uno dei migliori giochi, realizzato con cura, sfruttando quanto di buono era stato inventato nei precedenti episodi e creando dal nulla tutto quanto serviva per lanciare sul mercato un gran prodotto. Può piacere a tutti, il suo livello di difficoltà medio e la lunghezza non elevata ne fanno un'avventura adatta a tutti i palati, da quelli esigenti a quelli magari più inesperti. Tradotto interamente in italiano (parlato e testo) con buone scelte comiche, mantiene un gran tono ironico e divertente per tutto il gioco. L'interfaccia di gioco (abbastanza fantasiosa) lascia molto spazio a tutti per cercare sempre situazioni e soluzioni nuove, dando l'impressione che sia possibile fare qualsiasi cosa ci passi per la testa. Grafica e sonoro sono stati curati nei minimi particolari e il risultato finale è davvero eccezionale, lasciando a tutti noi un interrogativo quasi filosofico: quanto dovremo aspettare per *Monkey 4*?

9

GRAFICA 9 · GIOCABILITÀ 9 · LONGEVITÀ 7 · SONORO 8

• CASA: Psygnosis • SVILUPPATORE: Interno • INTERNET: http://www.psygnosis.com
• DISTRIBUTORE: Halifax • TELEFONO: 02/413031 • PREZZO: L. 89.900

Pirati a bordo!

Il Comandante dà il benvenuto a bordo di *Overboard*, ricorda che è vietato fumare e si augura che il gioco sia di nostro gradimento.

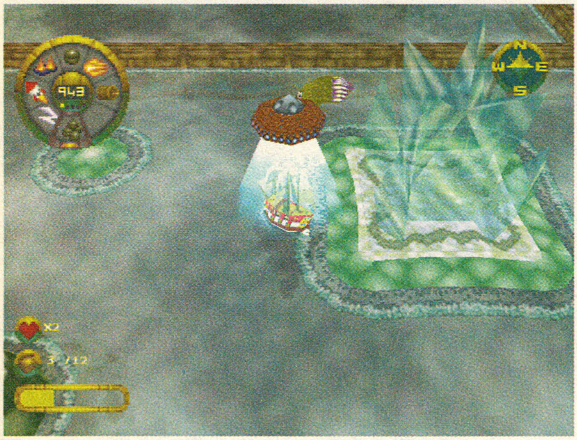
NEL CD

Se vogliamo sperimentare le emozioni che si provano a bordo di un vero veliero pirata, con il demo sul nostro CD potremo divertirci con un intero livello di *Overboard*.

Antiche leggende marinare riaffiorano di tanto in tanto dai fondali sabbiosi dei nostri oceani. Purtroppo, la gran parte di queste novelle prendono origine da strani intrugli alcolici piuttosto che dall'acqua salmastra del mare. È quindi naturale che, dinanzi a simili racconti, trapeli un pizzico di diffidenza in ognuno di noi. Ad ogni modo, perché lasciarsi coinvolgere da storie raccontate da vecchi lupi di mare, quando è possibile rivivere analoghe esperienze in prima persona? Oggigiorno non occorre disporre di galeone e equipaggio per salpare verso i sette mari; grazie a *Overboard*, basta stare comodamente seduti dinanzi al video del proprio computer.

L'obiettivo del gioco è quello di fermare l'avanzata del più temibile pirata di tutti i tempi: il perfido comandante Blowfleet. Questo spregevole individuo, che da decenni gode di un incontrastato dominio su tutti i mari, è riuscito a erigere un vero e proprio impero, attuando su tutti i suoi subordinati una vera e propria strategia del terrore. L'equipaggio di Blowfleet non è certo un manipolo di fifoni, ognuno di loro ha affrontato a occhi chiusi le più temibili avversità dell'oceano; eppure, ogni volta che viene pronunciato il nome del loro comandante, iniziano a tremare come coniglietti. Non a caso, la fama di questo despota si è diffusa in ogni porto del mondo, e nessun marinaio, dotato di un pizzico di razionalità, oserebbe mai sfidarlo. Da qualche tempo, però si aggira per i sette mari, una nave pirata capitanata da un valoroso comandante. Questo intrepido eroe, o se preferite, pazzo suicida, invece di optare per una spensierata crociera ai Caraibi, ha incautamente deciso di sfidare l'immensa flotta del comandante Blowfleet.
Grazie a *Overboard* potremo vestire i panni di questo temerario pirata e condurre il suo vascello alla ricerca di Blowfleet, della sua fortezza e, soprattutto, del suo tesoro. Sfruttando le potenzialità belliche della nostra imbarcazione, dovremo quindi conquistare ogni porto che incontreremo lungo la nostra rotta e affondare tutto ciò che galleggia casualmente nei nostri dintorni.

PIRATI E MACCHINE VOLANTI
La classica ambientazione a cui viene associato solitamente il mondo dei pirati è stata ampiamente rivisitata. Un orientamento futurista, che ricalca in parte lo stile di "Mad Max", trapela un po' ovunque: sommergibili alla Jules Verne, macchine volanti che sembrano uscite da progetti di Leonardo da Vinci, cannoni lanciafiamme, torri lanciamissili e altri strani marchingegni creano un'atmosfera originale e coinvolgente. La surreale "caricaturizzazione" di molti particolari, ha inoltre conferito a tutto il gioco, un tono ironico davvero spassoso. Vi assicuriamo che veder uscire da questi piccoli e barcollanti velieri, missili dalle dimensioni di uno Space Shuttle, è tanto ridicolo quanto esaltante. La potenza di fuoco di questi arsenali galleg-



Un'astronave aliena sta deportando alcuni sventurati membri del nostro equipaggio.



Nella nebbia delle acque artiche è facile scontrarsi con immensi iceberg. È comunque possibile frantumarli in mille cubetti di ghiaccio utilizzando i propri cannoni.

REQUISITI DI SISTEMA

Overboard richiede innanzitutto una scheda accelerata 3D.
Sono supportate, in particolare le Matrox Mystique e Millenium II, la 3D Blaster e, naturalmente, tutte le schede con chip VooDoo o PowerVR. Il tutto funziona brillantemente sotto Windows 95, ma solo se sono state precedentemente installate le DirectX 5.
Nonostante l'elevato impatto grafico, *Overboard* si accontenta di un Pentium di fascia bassa con 16 MB di RAM e 4 MB di memoria video.
Ad ogni modo, qualora ve ne fosse bisogno, è possibile operare con risoluzioni e livelli di dettaglio inferiori.
Infine, come sistema di controllo, è consentito l'utilizzo di tastiera, joypad e joystick.



Uno dei tanti fenomeni meteorologici con cui è possibile imbattersi nei mari di *Overboard*.

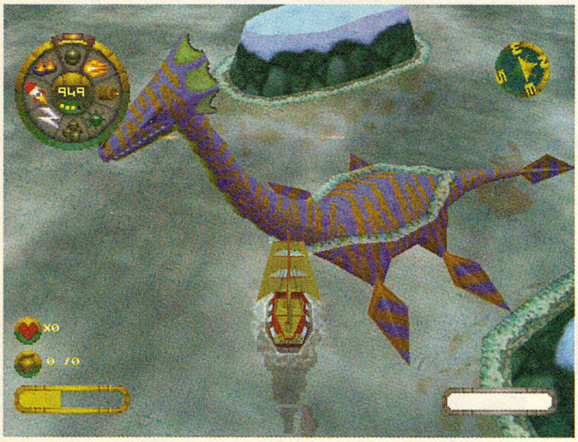
gianti è, a dir poco, immensa: il giocatore ha a disposizione otto tipi di armi che vanno dai classici cannoni (di prua e laterali), ad armi un po' meno convenzionali come missili, bombe di profondità, lanciafiamme, "spara fulmini" e mine galleggianti. Insomma, al giocatore non rimane che l'imbarazzo della scelta. A tale riguardo, va inoltre ricordato che nei vari livelli sono sparsi alcuni moduli aggiuntivi che, qualora raccolti, potenziano considerevolmente l'armamento o modificano, anche radicalmente, la configurazione dell'imbarcazione (che potrà, ad esempio, trasformarsi in dirigibile o in un velocissimo battello a vapore).
Le ambientazioni, tutte rigorosamente realizzate in 3D, sono cinque e riproducono atmosfere molto variegate che vanno dai Caraibi al Medio Oriente fino al Circolo Polare Artico. Ognuna di queste è composta da quattro livelli, di cui uno con un mostro finale. Le mappe sono molto estese, e, per essere completate, richiedono ognuna, una buona mezz'oretta di sano divertimento.
È possibile scegliere tra tre diversi livelli di difficoltà, e anche a quello più facile non è permessa alcun tipo di distrazione, basta infatti essere colpiti un paio di volte da un lanciafiamme per colare inesorabilmente a picco.
Il metodo di controllo è facile e intuitivo e può essere personalizzato come meglio si crede. A tal proposito è consigliato disporre di un joypad; ad ogni modo, anche la semplice tastiera riesce a esplicare più che degnamente la medesima funzione.

A VOLO D'UCCELLO

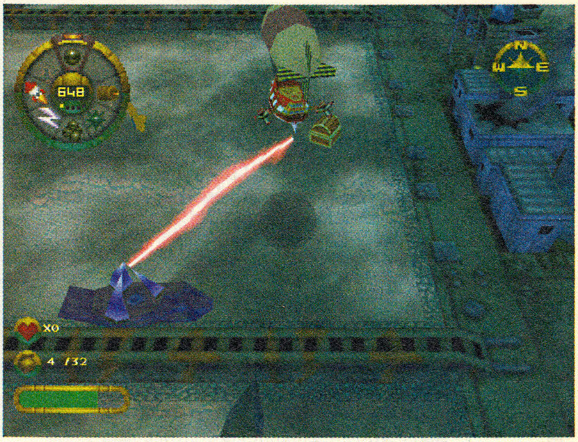
Il gioco si avvale di una visuale dall'alto che permette al giocatore di tenere sotto controllo una porzione di mare, sufficientemente ampia per avvistare tempestivamente le manovre offensive delle imbarcazioni nemiche. In particolare, è possibile scegliere tra tre diverse prospettive (tutte dall'alto): due visuali dalla trequarti (di cui una vincolata alla poppa della propria imbarcazione) e una rappresentazione in pianta del campo di battaglia. Le minacce avver-

PROVARE PER CREDERE!

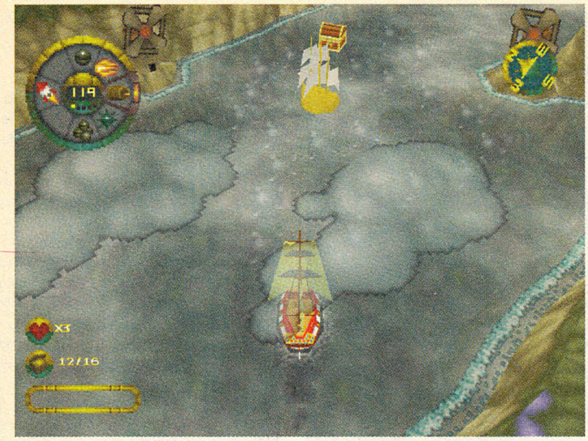
Sul CD-ROM di questo numero, possiamo trovare, tra gli altri, anche il demo di *Overboard*. Prima di lanciarlo ricordiamo di controllare innanzitutto che il vostro computer sia conforme alle specifiche tecniche necessarie per il corretto funzionamento del gioco (a tal proposito rimandiamo all'apposito box).
Consideriamo, inoltre, che non sarà possibile configurare molte delle opzioni che sono invece presenti nel gioco completo. Una volta lanciato il demo, cerchiamo di prendere confidenza con i vari comandi, e soprattutto, evitiamo piovre, seghe rotanti e lanciafiamme.
Per colpire aerei, pappagalli o qualsiasi altro oggetto volante, utilizziamo i razzi.
Ricordiamo, comunque, che le munizioni non sono illimitate, e che, per rifornirci, dovremo raccogliere quelle casse di legno che trovate di tanto in tanto a pelo d'acqua.
Qualora la nostra imbarcazione prendesse fuoco, portiamola immediatamente sotto una cascata e cerchiamo di recuperare gli uomini caduti in mare.
Ricordiamo, infine, che per conquistare un porto, bisogna prima distruggere tutte le postazioni di difesa terrestre e poi avvicinarsi al molo principale per issare la tipica bandiera pirata. *Overboard* è comunque molto istintivo e permette a chiunque di prendere velocemente il controllo del gioco.



In una storia di pirati non poteva certo mancare un animale mitologico come questo mastodontico drago.



Che la nostra imbarcazione disponesse di migliaia di risorse era risaputo, ma mai e poi mai mi sarei aspettato di vederla decollare sotto forma di dirigibile.



Grazie al sapiente utilizzo delle trasparenze è possibile riuscire ad avvistare minacce subacquee come sommergibili, squali e mine di profondità.

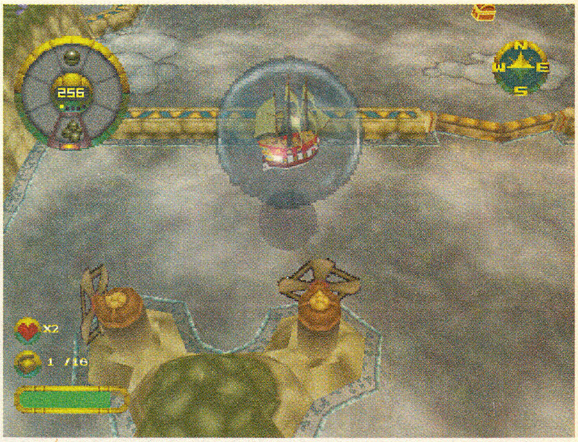


Le fiamme sono tanto spettacolari quanto pericolose. Insomma, non è proprio il caso di mettersi a scherzare con il fuoco.

sarie possono assumere le forme più svariate: oltre ad una ricca compilation di agguerritissime imbarcazioni (tra cui vi sono anche delle temibili navi fantasma), dovremo saperci difendere da bombardamenti aerei, da postazioni di difesa terrestre e dai siluri lanciati da spietati sommergibili. Vi sono poi tutta una serie di minacce naturali, come piovre giganti, squali, vulcani e perfino astronavi aliene che, di tanto in tanto, rapiscono qualche sventurato terrestre. Ad ogni modo, il pericolo maggiore è senz'altro rappresentato dagli incendi che, da un momento all'altro, possono sempre verificarsi a bordo della nostra imbarcazione; in questi casi, o si riesce a trovare nelle immediate vicinanze una cascata, o si è costretti ad attendere che il fuoco si esaurisca autonomamente, per poi cercare di recuperare i marinai che si sono buttati in acqua durante l'incendio.

Il vero pezzo forte di *Overboard* è comunque rappresentato dal "deathmatch", ovvero dalla possibilità di affrontare contemporaneamente, e sullo stesso computer, fino a cinque avversari umani. Le arene disponibili per questa modalità di gioco sono dieci e vanno da alcune meno articolate a quelle ben più complesse.

Prima della partita i duellanti possono personalizzare ogni aspetto del combattimento: si può scegliere il numero dei contendenti, la mappa, il livello degli armamenti, la quantità di munizioni e altre opzioni più o meno secondarie (limite di tempo, numero vite, ecc.). Insomma, ogni particolare è stato curato nei minimi dettagli pur lasciando al giocatore ampia discrezionalità sui vari aspetti del gioco. **Gmc**



Una delle tante stravaganze di *Overboard*. In questo caso, dovremo infilarci in enorme bolle e farci spingere da ventilatori giganti.

In definitiva, *Overboard* è un gioco assolutamente da provare. L'impatto grafico è senz'altro sorprendente; riflessi, trasparenze e sfumature, si susseguono incessantemente, coinvolgendo il giocatore in un'atmosfera divertente e affascinante al tempo stesso. Le ambientazioni sono estremamente variegate e passando da un livello all'altro si scoprono sempre nuovi elementi che di fatto, mantengono vivo l'interesse del giocatore dal primo all'ultimo schema. La longevità di *Overboard* è inoltre garantita da tre livelli di difficoltà ma soprattutto dalla possibilità di intraprendere sullo stesso computer divertenti combattimenti con avversari in carne ed ossa. Gli effetti sonori non sono certo il massimo, in compenso, la musica conferisce la giusta atmosfera alle diverse situazioni di gioco. Alla fine dei conti, *Overboard* è senz'altro un prodotto che merita particolare attenzione... Ma allora cosa aspettate a provare il demo che trovate sul mitico CD-ROM di GMC?

8

COMMENTO

GRAFICA	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SONORO
8	8	7	6



NBA LIVE 98
Oltre l'impegno. Oltre l'abilità. Oltre un impenetrabile muro di carne ed ossa. Oltre il canestro, la cruna dell'ago sospesa a 100 piedi di altezza. Oltre schiacciate che fanno risuonare il ferro come un serpente a sonagli. Oltre il desiderio.
Oltre la Fede
C'è NBA Live 98.
Software in italiano
OFFICIAL LICENSED PRODUCT NBA
www.nba.com
www.easports.com
Sony PlayStation™ · SEGA Saturn™ · Windows® 95
If it's in the game, it's in the game.
EA SPORTS
by C.T.O.
http:// www.CTO.it

• CASA: Ubisoft • SVILUPPATORE: Interno • INTERNET: http://www.ubisoft.com
• DISTRIBUTORE: 3D Planet • TELEFONO: 02/861484 • PREZZO: L. 99.900

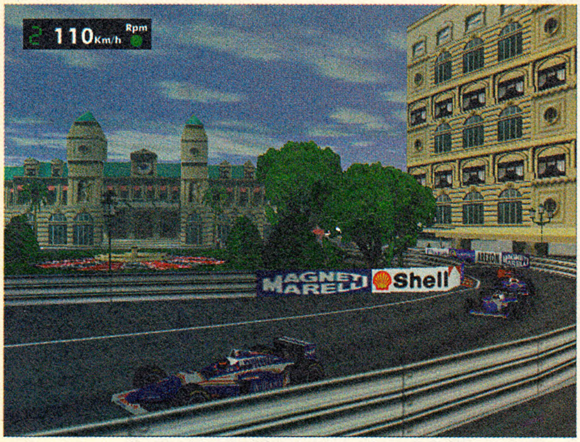
Una nuova era per le simulazioni di F1



Dopo un anno e mezzo di regno incontrastato, il mitico *Grand Prix 2* depone lo scettro di migliore simulazione di guida a favore *F1 Racing Simulation*, il miglior compromesso tra realismo, spettacolarità e giocabilità.

Le simulazioni di guida sono sempre tra i videogiochi più apprezzati negli ultimi anni, e non c'è motivo perché questa tendenza si inverta in futuro. Se n'è accorta anche la Ubisoft, blasonata casa francese, che ha deciso di gettarsi nella mischia di questo genere di prodotti, finora feudo incontrastato di Geoff Crammond (autore del fantastico *Grand Prix 2*) e David Kaemmer (sviluppatore delle serie *Indycar* e *Nascar*, nonché dell'imminente *Grand Prix Legends*). Il terreno è infatti quanto mai fertile: basta pensare alle decine di migliaia di copie vendute solo in Italia diciotto mesi or sono da *Grand Prix 2* (record assoluto) per rendersene conto. Oltretutto, con l'avvento e l'inarrestabile diffusione delle schede acceleratrici 3D, è oggi più facile realizzare una grafica veloce e spettacolare allo stesso tempo, che riproduca davvero la sensazione di trovarsi dentro all'abitacolo, sfrecciando a trecento all'ora verso il traguardo.

F1 Racing Simulation viene dunque alla luce in un momento assai propizio: da un lato siamo infatti in tanti a voler riscrivere sui nostri monitor la storia recente del mondiale di F1 (sob!), e dall'altro non vediamo l'ora di giocare una simulazione di F1 che supporti la benea-



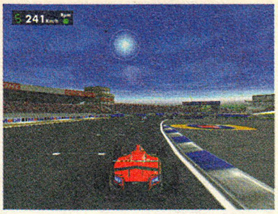
Monaco è il circuito ideale per esaltare le potenzialità grafiche di *F1 Racing Simulation*: non possiamo che restare a bocca aperta di fronte al Casino...



I pit stop sono assolutamente spettacolari: ben otto meccanici poligonali ci attendono per il cambio gomme e il rifornimento di carburante.







mata scheda acceleratrice 3D, tanto sudata quanto apprezzata. La Ubisoft non poteva proprio, quindi, fallire il colpo, e non l'ha fatto: con *F1 Racing Simulation* in effetti ha fatto molto di più, realizzando un prodotto destinato a soddisfare non solo i palati fini degli amanti dei simulatori di guida, ma anche a solleticare tutti gli altri giocatori grazie soprattutto a una grafica ricca e veloce e a una serie di aiuti implementati a misura di donna al volante (tipo Giovanna Amati).

PER MOLTI, ANZI PER TUTTI

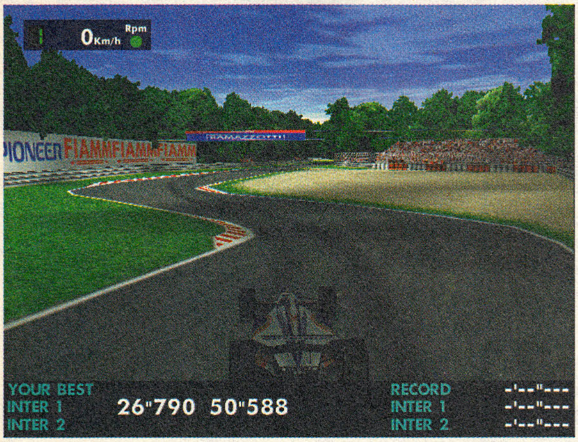
L'idea chiave di *F1 Racing Simulation* è proprio questa: accontentare tutti senza deludere nessuno. In questa ottica vanno lette le miriadi di opzioni disponibili nel menu principale, a partire dal tipo di gioco: facile o realistico. Quest'ultima modalità è ovviamente stata realizzata per i cosiddetti patiti delle simulazioni (come chi scrive) e riproduce in modo assolutamente fedele la dinamica di una vettura di F1 e tutti i suoi aspetti tecnici (telaio, motore e assetto) e sportivi (pneumatici limitati, partenze anticipate, ecc.); la prima è strizza invece l'occhiolino a chi apprezza i giochi di guida, ma non ci pensa nemmeno a perdere il sonno alla ricerca del compromesso ideale tra resistenza aerodinamica e carico in curva. Ciò nonostante, *F1 Racing Simulation* resta una simulazione e non un arcade, quindi possiamo in ogni caso scordarci di frenare a Monaco utilizzando i guard rail anziché l'apposito pedale.

Per prendere confidenza col gioco e non subire traumi iniziali del tipo "mi sono preso dieci secondi al giro e non capisco perché", è bene innanzitutto addentrarsi senza timori nel nugolo di opzioni sopracitate, pur senza esagerare. Non c'è niente di male, ad esempio, a iniziare a giocare con la modalità facile (assai clemente), anche nell'ottica di passare quanto prima a quella realistica (ben più impegnativa). Inoltre è fondamentale attivare buona parte degli aiuti alla guida - anti-slittamento delle ruote posteriori, anti-derapata per limitare lo sbandamento, ABS per evitare il bloccaggio delle ruote in frenata, servo-sterzo per adattare l'utilizzo dello sterzo al raggio delle curve - per prendere confidenza con i circuiti, il metodo di controllo (consigliatissimo un volante) e soprattutto col modello di guida.

Selezionati opportunamente anche gli altri parametri della simulazione (come durata della gara, condizioni meteoreologiche, numero e abilità degli avversari), non resta che scegliere il circuito che vedrà il nostro esordio e soprattutto la vettura, tenendo ben presente che nella modalità realistica le caratteristiche della monoposto non sono omogenee ma variano da scuderia a scuderia. Ciò significa, in buona sostanza, che conviene iniziare a guidare una Williams, Benetton o Ferrari per non dare agli altri piloti un ulteriore vantaggio competitivo.

GRAFICA SPETTACOLARE

Per il nostro primo test, non c'è niente di meglio che girare con la Rossa a Monza, la meravigliosa pista di casa che ormai - dopo le interminabili ore passate a girarci con *Grand Prix* e il suo seguito - non ha più segreti per noi piloti virtuali. Bastano pochi secondi, oltretutto, per rendersi conto che il tracciato brianzolo non è mai stato così bello sui nostri monitor: il livello di dettaglio grafico ha dell'incredibile, risultando addirittura superiore a quello già sublime di *F1* della Psignosys (recensito sul primo numero di Gmc). I box, le tribune, i cartelloni pubblicitari, gli alberi sono proprio come nella realtà. I grafici della Ubisoft - è doveroso riconoscerlo - hanno fatto un lavoro straordinario, davvero impareggiabile al momento: persino il cielo, leggermente nuvoloso, risulta spettacolare con l'animazione delle nuvole che si spostano sopra la nostra vettura. Merita poi una menzione speciale il sole, che è rappresentato con un affascinante gioco di luce, ancor più accattivante quando fa capolino tra le fronde degli alberi ai lati della pista. Con una qualità visiva del genere, è facile pensare che a farne le spese sia la velocità: niente di più sbagliato! Grazie al magistrale supporto delle schede acceleratrici 3D (diretto per quanto concerne il chipset 3Dfx, tramite Direct3D per tutti gli altri) non si ha traccia di ral-



Le chicane di Monza sono estremamente insidiose: è indispensabile una certa abilità per impostare la traiettoria ideale, evitando di saltare troppo sui cordoli.

VOCABOLARIETTO

Questo piccolo dizionario di termini automobilistici illustra solo poche voci del gergo, quindi per maggiori informazioni è bene consultare il manuale di *F1 Racing Simulation* o altre pubblicazioni.

Sovrasterzo: è il comportamento di una macchina che perde aderenza prima col posteriore che con l'anteriore, innescando un testacoda. Per evitarlo, il pilota controsterza, cioè sterza nella stessa direzione della sbandata, ovvero in quella opposta alla direzione della curva. Per ridurre il sovrasterzo, bisogna ammorbidire molle, ammortizzatori e barre posteriori e/o indurire le anteriori.

Sottosterzo: è il comportamento opposto al sovrasterzo: la vettura perde aderenza prima col posteriore che con l'anteriore, innescando un testacoda. Per evitarlo, il pilota chiude la traiettoria, cioè aumenta l'angolo di sterzata. Per ridurre il sottosterzo, ammorbidire molle, ammortizzatori e barre anteriori e/o indurire le posteriori.

Rollio: è la torsione del telaio attorno al suo asse longitudinale, ovvero la differenza di compressione tra le molle dello stesso asse (anteriore e posteriore). Poco rollio anteriore rende la vettura più agile in inserimento di curva, e poco rollio posteriore migliora la trazione. Queste regolazioni (realizzabili con la messa a punto delle barre antirollio) non possono però essere realizzate insieme, perché generano un sottosterzo brutale. Anche il rollio, infatti, incide sul comportamento in curva della monoposto, determinandone il comportamento sovra o sottosterzante.

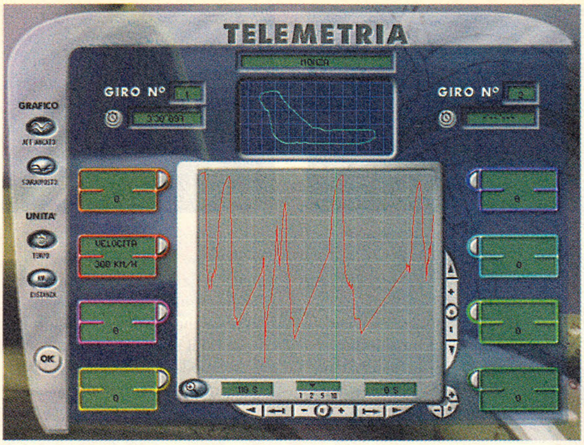
Beccheggio: è la torsione del telaio attorno al baricentro della monoposto, ovvero la differenza di compressione tra le molle anteriori e posteriori in accelerazione e frenata.

Resistenza aerodinamica: è la forza che resiste all'avanzamento della monoposto, generata dall'aria che incide sul telaio della vettura. Varia significativamente con l'incidenza degli alettoni, soprattutto di quello posteriore, quindi se vogliamo una elevata velocità massima non esageriamo con l'inclinazione delle appendici aerodinamiche.

Carico aerodinamico: è la forza che spinge la vettura a terra, grazie all'aria che incide sul telaio e sulle ali. Un alettone molto inclinato aumenta notevolmente il carico aerodinamico della macchina, e la rende più veloce in curva, a scapito però della velocità di punta. Anche l'altezza da terra influenza il carico aerodinamico: più è basso il telaio, maggiore è il carico prodotto.

PER CHI VUOLE SAPERNE DI PIÙ

La Ubisoft è una delle poche software house straniere ad avere anche una filiale italiana, situata proprio a Milano. Così ai primi di ottobre ci è stato possibile visionare presso la sede milanese della casa transalpina una prima versione giocabile di *F1 Racing Simulation*. Giocabile nel senso che si poteva tentare di guidare, ma giusto tentare: il modello di guida era infatti assolutamente ingestibile, la vettura non voleva proprio saperne di girare e ad ogni curva praticamente occorreva fermarsi per poter inserire la macchina. Ovviamente abbiamo manifestato tutto il nostro disappunto ai responsabili italiani, che hanno provveduto a riferire alla casa madre i problemi riscontrati. Nelle successive versioni da noi provate il difetto era però rimasto, almeno nella modalità di gioco realistica, e la cosa non ci piaceva affatto. La software house, dal canto suo, si trincerava dietro la "necessità di realismo" che non lasciava presagire niente di buono. Fortunatamente, però la Ubisoft è corsa ai ripari proprio in extremis - con la versione definitiva di *F1 Racing Simulation* su cui si basa questa prova - modificando radicalmente il modello di guida, ora decisamente apprezzabile. Abbiamo così potuto tirare un sospiro di sollievo: fino a pochi giorni fa, questo prodotto sembrava un brutto anatroccolo, che oggi ha però trovato il modo di diventare uno stupendo cigno.



La telemetria è il braccio destro di ogni ingegnere di pista: dobbiamo imparare ad utilizzarla al meglio per ottimizzare l'assetto della nostra monoposto di F1.





lentamenti o scattosità di sorta. Una specie di miracolo grafico, in definitiva. A chiudere il quadro del capolavoro visivo, citiamo inoltre la molteplicità degli abitacoli, che variano da scuderia a scuderia, e l'effetto pioggia, davvero realistico con un sapiente uso dell'effetto nebbia. Infine - non ci capiterà a Monza, ma altrove sì - su alcuni circuiti ci sono dei mega-schermi che vengono aggiornati in tempo reale con la visuale dal nostro abitacolo! Come dire, la ciliegina sulla torta più gustosa che abbiamo mai gustato sui nostri PC da corsa.

REALISMO SENZA PARI

Con una grafica del genere, è fin troppo facile distrarsi. Niente di più nocivo, giacché quella che stiamo guidando è una F1 simulata di tutto punto, e quindi assai meno affabile dell'abituale vettura stradale. Ce lo ricorda fin troppo bene la prima chicane: ammirando la sabbia fine fine della via di fuga, saliamo baldanzosamente sul cordolo interno ritrovandoci un istante dopo in testacoda. Come già detto, infatti, a prescindere dalla modalità di gioco (facile o realistica), il modello di guida è pur sempre impegnativo (benché semplificato nel primo caso), e non consente eccessive leggerezze. Mettiamo





Il replay offre un'interfaccia semplice ed intuitiva, e consente di ammirare le fasi più spettacolari della gara. E' anche possibile salvare i filmati più esaltanti...

pure in conto, dunque, qualche ora di apprendistato per prendere le misure al comportamento della macchina ed imparare bene la configurazione del circuito. Il nostro consiglio è di girare all'inizio su un solo circuito (Monza è perfetto per l'apprendistato, ma anche Magny Cours o Imola si prestano bene allo scopo), memorizzarlo alla perfezione, poi cominciare a "sentire" la vettura, cioè a prevederne e percepirne il comportamento nelle diverse situazioni. È importante tenere presente che è inevitabile un leggero sottosterzo (spiegato nel piccolo vocabolario di questa recensione) in accelerazione, che va quindi messo in conto quando si apre il gas in uscita di curva.

Quando la vettura non ha più segreti per noi, è tempo di passare alla modalità realistica, l'unica che consente di entrare ai box per modificare l'assetto della vettura. Agli amanti delle simulazioni di guida - c'è da giurarci - a questo punto si illumineranno gli occhi: suddivisa in due menu (regolazione pilota e regolazione ingegnere) è disponibile la più ampia gamma di soluzioni tecniche mai apparse su un prodotto del genere. In sostanza, *F1 Racing Simulation* propone un connubio delle possibilità di assetto disponibili in *Grand Prix 2* e *Indycar 2*, con l'aggiunta di qualche specialità motoristica. Citare tutte le voci di questo menu è qui impossibile, ma si va dall'incidenza degli alettoni ai rapporti del cambio, dalla quantità di benzina al regime massimo di rotazione del motore, dalla mescola dei pneumatici all'angolazione della campanatura (camber), dall'altezza da terra alla rigidità di molle e barre antirollio.

Purtroppo (o per fortuna...) non siamo tutti ingegneri, quindi qualcuno potrebbe spaventarsi all'idea di mettere le mani su cose così complicate. Niente paura, alla Ubisoft hanno pensato a tutto, e quindi oltre all'esauriente manuale cartaceo (interamente in italiano,

VOLANTI PER PC



Per poter apprezzare fino in fondo una simulazione di guida complessa come *F1 Racing Simulation* (ma anche tutti gli altri giochi di guida) non c'è niente di meglio di un joystick fatto su misura, cioè uno degli innumerevoli volanti prodotti negli ultimi tempi. Gmc dedicherà probabilmente uno speciale a queste periferiche nei prossimi mesi; per il momento, accontentatevi di sapere che per la nostra prova abbiamo utilizzato con grande soddisfazione il Thrustmaster Grand Prix 1. Questo prodotto è costituito da un volante, due leve collocate dietro alle razze laterali e due tasti di fuoco situati sopra le stesse razze. In questo modo è possibile sterzare utilizzando il volante, e contemporaneamente accelerare/frenare e cambiare utilizzando solo le mani. Una valida alternativa a questo prodotto è senz'altro il Thrustmaster Formula T2, che comprende anche la pedaliera. Per i più esigenti, c'è infine il F1 Sim, un kit di guida decisamente lussuoso che abbiamo recensito sul primo numero di Gmc.



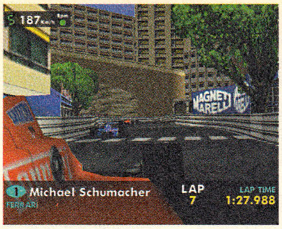
Trovare l'assetto ottimale non è facile: inoltre a nostro avviso i settaggi standard inseriti dalla Ubisoft non solo l'ideale per cominciare a giocare. In attesa di una guida approfondita, presto disponibile su Gmc, suggeriamo a tutti i lettori una buona messa a punto per Monza, che ci ha permesso di staccare un tempo di tutto rispetto (1:24.448): ala anteriore 8° e posteriore 4°, rapporti del cambio 18 26 33 40 45 49, altezza anteriore 50 e posteriore 60, tutte le molle e le barre al 70% di rigidità.

ACCELERATORE DIGITALE O ANALOGICO?

Una scelta fondamentale relativa al metodo di controllo è quella che riguarda l'acceleratore ed il freno: è meglio associarli ad una periferica analogica (un asse del joystick o del volante) o digitale (un tasto di fuoco)? Dare una risposta generale non è possibile, poiché molto dipende dagli aiuti selezionati e dai gusti di ciascun pilota. Villeneuve, ad esempio, utilizza l'acceleratore della sua Williams come se fosse un dispositivo digitale, regolando al minimo la corsa del pedale; in questo modo il gas diventa una variabile binaria: o c'è tutto o non c'è. Certo non è facile scaricare tutta la potenza di un motore da 700 cv senza dosarla moderatamente: per farlo si utilizza allora la tecnica del telegrafo, cioè si danno tanti colpettini di acceleratore prima di aprire definitivamente la farfalla. Con un dispositivo analogico, invece, è possibile parzializzare l'acceleratore (cioè utilizzare solo una parte della corsa del pedale) per iniziare l'uscita di curva, dando completamente gas solo quando la vettura è ormai in rettilineo. Un consiglio? Sperimentate entrambe le tecniche, coordinandole con una scelta adeguata di aiuto anti-pattinamento e antiderapata. Inoltre applicate lo stesso ragionamento alla frenata e all'ABS (che evita il bloccaggio delle ruote).

REQUISITI DI SISTEMA

F1 Racing Simulation richiede almeno un Pentium 120 MHz con 16 MB di RAM, una scheda acceleratrice 3D, un CD-ROM a quadrupla velocità e Windows 95 per girare al minimo livello di dettaglio; tuttavia la stessa Ubisoft raccomanda un Pentium 166 MHz con 20 MB di RAM ed una scheda acceleratrice con chipset 3Dfx (come Diamond Monster, Orchid Righteous o Flash 3D). Per dare l'idea, sul PC utilizzato per la prova, equipaggiato con processore AMD K6 a 200 MHz, 32 MB di RAM e Monster 3D al massimo livello di dettaglio abbiano osservato qualche rallentamento solo alla partenza della gara. Consigliatissimo anche un volante, con il quale *F1 Racing Simulation* dà indiscutibilmente il meglio di sé. Sei le installazioni previste: tre per la versione 3Dfx e tre per quella Direct3D, di dimensione crescente quanto a spazio occupato su hard disk, da un minimo di 44 ad un massimo di 188 MB. Quest'ultima soluzione è però preferibile - soprattutto in presenza di un lettore CD a bassa velocità - per ridurre i tempi di attesa dei menu di gioco. Per la modalità multigiocatore sono supportati il collegamento via cavo e le reti IPX.



come l'intero gioco del resto), è disponibile direttamente nel gioco una sorta di guida in linea con efficaci richiami alle nozioni teoriche sulla messa a punto della monoposto: davvero un'ottima idea degna di nota.



Il sistema grafico non è tutto per un simulatore di guida, ma assume comunque una notevole importanza. E quello di F1RS è il migliore mai realizzato finora...

UNA SFIDA INFINITA

Messa a punto la monoposto, è tempo di sfidare i 21 avversari (tutti i piloti e le scuderie ufficiali della stagione 1996) in pista, a suon di giri veloci e sorpassi da brivido.

A questo proposito, precisiamo che ci sono due modalità di gara: corsa semplice, per partire direttamente dalla griglia e vivere la competizione al suo momento topico, o gran premio, per partecipare a un intero week end di prove libere, qualificazione, warm up e gara. Quale che sia il tipo di competizione, restano immutate le caratteristiche degli avversari: veloci (a seconda del livello di difficoltà, naturalmente) e soprattutto intelligenti! Molto tempo è stato speso dagli sviluppatori alla ricerca di un valido sistema di intelligenza artificiale dei piloti gestiti dalla CPU, e i risultati sono egregi: i concorrenti non sono delle comparse che girano in pista senza convinzione, ma sono attenti alle traiettorie, a prendere la scia e a tirare staccate da brivido per sorpassare o evitare un attacco che gli è stato portato da noi o da un altro pilota.

Le gare, in questo modo, sono sempre emozionanti, realistiche e tirate dall'inizio alla fine; inoltre, nulla è deciso fino alla bandiera a scacchi: l'errore o la rottura meccanica sono sempre dietro l'angolo. Non mancano, infine, bandiere gialle, penalità e comunicazioni radio con i box, che ci avvertono di eventuali problemi alla vettura o pericoli in pista.

Dunque la longevità di *F1 Racing Simulation* appare illimitata, tantopiù se consideriamo la modalità multigiocatore - anche in split screen (cioè con lo schermo diviso a metà, per giocare in due sullo stesso PC), oltre che in rete e collegamento diretto via cavo - e la corsa contro il tempo, in cui si gira in pista sfidando una macchina fantasma (trasparente e attraversabile) che rappresenta il miglior giro nostro o di un altro giocatore.

A questo proposito, è già stato previsto dalla Ubisoft un sito internet dedicato proprio allo scambio delle migliori prestazioni dei piloti di tutto il mondo!

Tirando le somme, non possiamo che congratularci con gli sviluppatori transalpini: *F1 Racing Simulation* è un prodotto eccellente, una simulazione precisa e rigorosa ma allo stesso emozionante e giocabile da tutti quelli che amano l'universo delle corse automobilistiche. Come tutti i giochi, non è del tutto esente da difetti, ma nel complesso risulta apprezzabile sotto tutti i punti di vista.

Onore al merito, dunque: quanto a noi, prepariamoci a trascorrere ore e ore davanti al monitor in caccia del giro veloce, della vittoria del campionato e del migliore assetto. Già, perché a parere nostro *F1 Racing Simulation* è la migliore simulazione di guida mai apparsa sul mercato, ed è destinata a mantenere questo titolo a lungo. Almeno fino all'uscita di un certo *Grand Prix 3*...

Gmc

COMMENTO

Realizzare una simulazione di F1 realistica, spettacolare e giocabile da tutti allo stesso tempo non è certo cosa facile. È un grande merito, dunque, per la Ubisoft esserci riusciti. La casa francese ha speso molte energie alla ricerca di questo risultato, avvalendosi anche della preziosa collaborazione della Renault, dell'ingegnere di pista di Jean Alesi e di un non meglio precisato pilota francese di F1, che ha testato personalmente il gioco verificando che il modello di guida fosse sensibile alle differenze di assetto e realistico. Ciò nonostante - è fondamentale sottolinearlo - *F1 Racing Simulation* è un prodotto per tutti: è una simulazione, e questo non si discute, ma è progettato in modo da soddisfare non solo gli amanti del genere, ma anche chi pur interessato non ha grande familiarità con la guida veloce o le dinamiche di una macchina da corsa. E questo, a nostro avviso, è uno dei suoi maggiori pregi, accanto alla grafica straordinariamente dettagliata e fluida ed alla completezza del prodotto (non abbiamo finora citato, solo per ragioni di spazio, la telemetria ed il replay). *F1 Racing Simulation* è quindi un ottimo gioco, forse un capolavoro, anche se alcuni limiti sono evidenti: i requisiti hardware sono elevati, e senza una scheda acceleratrice 3D non se ne parla neanche di farlo girare; inoltre, i menu sono piuttosto lenti e la gestione della memoria non è ottimizzata, quindi si deve spesso attendere qualche istante di caricamento tra una schermata e l'altra. Ad ogni modo, gli amanti dei simulatori di guida possono andare sul sicuro: questo Natale hanno un appuntamento con *F1 Racing Simulation* e con una quanto mai preziosa scheda acceleratrice 3D.

9

GRAFICA	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SONORO
9	9	10	8



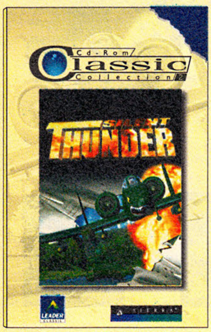
Vai
sull'isola
saltando
correndo
nuotando
scalando
ruotando
dondolando
calpestando
Vivi le movimentatissime
avventure di Croc, il coccodrillo più agile
del momento.
Guidalo attraverso un fantastico mondo 3D renderizzato,
in una avventura in totale libertà contro il perfido Barone
Dante e i suoi diabolici assistenti - i Dantini!
CROC
LEGEND OF THE GOBBOS
Manuale
in italiano
FOX INTERACTIVE
ARGONAUT

La gente colleziona le cose piu' strane.



Tu stai sul Classic!

Cd-Rom Classic Collection 2



Vai sul sicuro e colleziona solo il meglio. Ecco infatti la seconda serie di titoli forti, imperdibili, intramontabili, etc...
E' la CLASSIC COLLECTION numero 2 e la puoi riconoscere subito dal vestito particolarmente attraente e sotto il vestito... è uno spettacolo. E poi, come resistere ad un invito così: prezzi speciali per titoli incredibili, come Silent Thunder, Megarace 2 e tanti altri! E quando avrai finito con questa collezione, potrai buttarti sulle prossime: le numero 3, 4, 5, etc. sono già in preparazione. Stai pronto così non rimarrai con un pugno di mosche in mano!

LEADER CLASSIC

VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET: www.leaderspa.it

DELPI

SPECIALE MICROPROSE



Chi era costui?

La Kalisto è una software house francese che viene distribuita in tutto il mondo da Microprose. Sebbene relativamente giovane, la Kalisto si è fatta già conoscere con l'eccezionale *Dark Earth*, recensito qualche numero fa su Giochi per Il Mio Computer, un'avventura oscura e misteriosa dalle ottime qualità grafiche. Al momento, la Kalisto è impegnata soprattutto nella ultimazione di *Ultimate Race Pro*.



SPECTRUM HOLOBYTE – Attenzione a ore sei!

La Spectrum Holobyte è la software house produttrice di simulatori di volo per eccellenza: nel passato ha prodotto i primi tre splendidi *F-16 Falcon*, riuscendo a raggiungere vette di realismo e di giocabilità mai viste prime. Nel secondo episodio, per esempio, era possibile assistere "in diretta" allo sbarco dei nemici sulla propria sponda di un lago a bordo di un F-16. Ovviamente, gli sforzi attuali della Spectrum Holobyte sono rivolti quasi esclusivamente a *F-16 Falcon 4*



Il cuore della simulazione

La Microprose ha prodotto dalla seconda metà degli anni '80 a oggi una quantità di giochi che nella maggior parte dei casi si sono trasformati in incredibili e spropositati successi di vendita. Il gioco più famoso, che è anche il titolo che ha venduto di più in assoluto in Italia, è *Gran Prix 2*, ma la lista dei capolavori creati negli uffici di Bristol, UK, della Microprose è lunghissima. *Civilization*, insieme al suo immancabile seguito, rimane da anni sul trono dei simulatori di civiltà, nonostante la schiera di concorrenti si arricchisca ogni mese (l'ultimo è *Age of Empires* della Microsoft). *X-COM*, ormai è giunto al terzo episodio e ha il grande merito di aver portato i giochi di strategia al livello di tutti i giocatori, non solo quelli che sono disposti a leggersi un manuale di 200 pagine prima di riuscire a non perdere una squadra dopo pochi minuti di gioco. E come dimenticare *Masters of Orion*, *Top Gun*, *Railroad Tycoon*, *Master of Magic* e tanti altri? In questo speciale, Giochi per Il Mio Computer esamina il presente e soprattutto il futuro della Microprose, con questo speciale che svelerà tutti i segreti dei titoli in uscita nei prossimi mesi. Ne vedremo delle belle!

Vermicelli vermicelli...

Il Team 17 è da anni sinonimo di giochi divertenti, che mettono al primo posto la giocabilità e il divertimento, prima di grafica e sonoro. Oltre a titoli apparsi sui computer della fine degli anni '90, come Amiga e Atari ST, il maggior successo è senza dubbio *Worms*, di cui ora è giunto l'attesissimo seguito. Attualmente, sta lavorando a *Addiction Pinball*.



SIMTEX
Specialisti in Fantasy

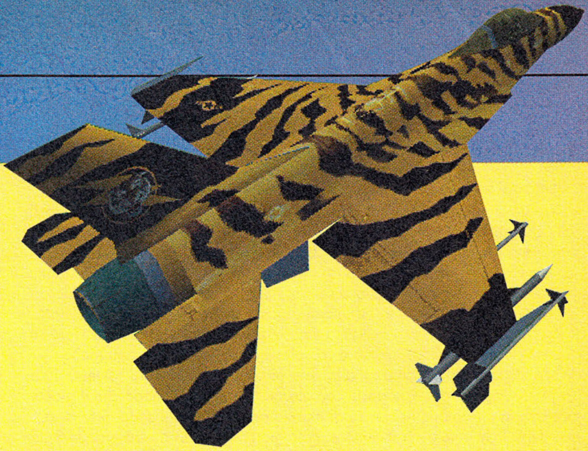
La SimTex si occupa delle produzioni più "strategiche" e particolari, soprattutto per quanto riguarda l'ambito dei giochi di guerra e quelli ispirati a mondi fantasy. Tra i suoi successi del passato è impossibile non ricordare *Master of Magic*, gioco di guerra fantasy ispirato al sistema grafico di *Civilization*, e i due *Masters of Orion*. Attualmente, la SimTex è impegnata nella produzione di *Guardians: Agents of Justice*.



PARLIAMO IN ITALIANO

La Leader, attuale distributore italiano di tutti i prodotti Microprose e delle sue affiliate, sta svolgendo un ottimo lavoro soprattutto per quanto riguarda la localizzazione dei titoli. Un esempio per tutti è dato da *STTNG: Generazioni*, in cui, oltre a essere stato completamente tradotto in italiano, sono presenti le voci originali dei doppiatori italiani del popolare telefilm. Inutile dire che giocare sentendo la voce "vera" di Picard e soci è davvero un altro pianeta.
La Leader, nel prossimo futuro, ha dichiarato di avere intenzione di continuare con questa strategia di mercato, che nel caso di *Generazioni* ha subito mostrato i frutti con un ottimo successo di pubblico.

FALCON 4



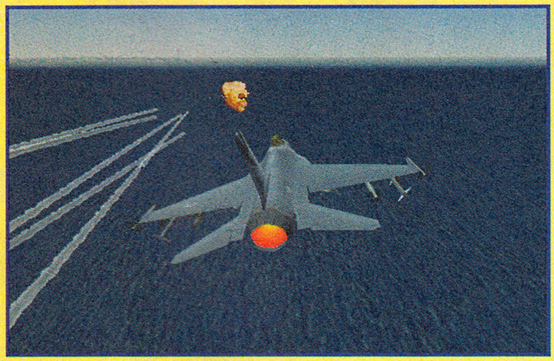
La principale affiliata della Microprose, la Spectrum Holobyte, sta creando quello che sembra essere il simulatore di volo "definitivo", ovvero *Falcon 4.0*. Come abbiamo scritto in precedenza, la Microprose ha sempre dato il meglio di sé nei giochi di strategia e nei simulatori, in special modo quelli di caccia militari. La lunga storia di *Falcon* risale agli inizi degli anni 90, quando uscì il primo simulatore dedicato all'F-16, punta di diamante delle Forze Aeree Statunitensi. La scelta di simulare l'F-16 non è affatto casuale: questo caccia riunisce infatti capacità di intercettazione a medio e corto raggio di aerei nemici, ma anche grandi possibilità di attacco al suolo. Un ampio spettro di missioni sono dunque disponibili al giocatore che scelga di salire a bordo di un F-16 virtuale. Inoltre, l'F-16 è controllato da un solo pilota, mentre F-14 e F-15 necessitano di un navigatore. Infine, l'F-16 ha delle caratteristiche eccezionali: è uno dei pochi caccia che riesce ad accelerare anche mentre sale a candela e a pieno carico bellico, ovvero con la punta rivolta verso il cielo.

Falcon 4.0 si propone di proseguire la serie dei tre successi precedenti. Lo scenario in cui ci muoveremo è la penisola di Corea, uno dei pochi (per fortuna!) punti "caldi" rimasti al mondo in cui è possibile ipotizzare un nuovo confronto tra NATO e Patto di Varsavia. Quello che rende *Falcon 4.0* uno dei giochi più innovativi è che non esiste una serie di missioni preprogrammate, ma la simulazione di un teatro di guerra realistico fin nei minimi dettagli. Questo sistema, battezzato Campaign Manager, crea una situazione diversa e in continua evoluzione Ad esempio, potremmo partire per una missione con l'ordine di distruggere una colonna corazzata diretta a Seul oltre la Zona Smilitarizzata (la fascia "neutrale" tra le due Coree), e riuscire a colpirla solo in parte. Nella missione successiva ci potrebbe allora capitare di dover combattere con i resti dei carri armati vicino a Seul.

I vantaggi del Campaign Manager sono evidenti: in primo luogo, la situazione evolverà in maniera diversa ogni volta che giocheremo, e questo garantisce intere guerre sempre diverse (per fortuna, solo simulate!). In secondo luogo, vedremo i mezzi alleati e nemici combattere indipendentemente dalla nostra missione: i programmatori ci hanno perfino detto che in alcune situazioni potremmo rimanere sulla pista di decollo e vedere i nostri wingmen (i compagni di volo) completare la missione autonomamente.
Un aspetto molto importante di *Falcon 4.0* è dato dalle possibilità multigiocatore: potranno combattere fino a 16 giocatori contemporaneamente, sia in una missione singola, giusto per vedere chi è il migliore, o competere in una campagna completa.

La grafica di *Falcon 4.0* è eccezionale: al pari di altri simulatori di volo, come *Micorsoft Flight Simulator 98*, la qualità grafica è praticamente fotografica e sfrutta fino all'osso le capacità e le potenzialità delle schede grafiche accelerate. Nella versione finale, vedremo ad esempio i missili staccarsi dai piloni subalari quando lanciamo un'arma contro un nemico.

Falcon 4.0, che attualmente è il simulatore di volo più sofisticato e preciso dell'F-16, uscirà con ogni probabilità entro la prima metà del 1998. E lo stiamo aspettando con ansia!





FANTASTIC WORLDS

L'epopea di *Civilization II* continua! La Microprose ha praticamente ultimato *Fantastic Worlds*, un CD pieno di scenari da utilizzare con *Civilization II*. La Microprose non si è limitata a creare qualche bizzarro scenario con una grafica un po' stravagante, ma a modificare anche sensibilmente le "regole" del gioco, e quindi a creare degli scenari singolari e originali. Ad esempio, nello scenario ispirato a *X-COM*, le "città" saranno rimpiazzate dalle astronavi dei nostri soldati. Tra gli altri mondi, segnaliamo la presenza di uno abitato da dinosauri alla "Jurassic Park", uno ambientato in un'Europa di fine diciannovesimo secolo fortemente ispirata ai romanzi di Julies Verne, in cui troveremo tutte le bizzarre macchine ideate dall'autore di "Ventimila Leghe sotto i Mari" e uno al Giappone medioevale combattuto tra opposti clan di Samurai. Tra gli scenari della Microprose ne troviamo anche uno basato su *Master of Orion*, un gioco di strategia spaziale della stessa Microprose, e un altro ispirato a *Master of Magic*, gioco di strategia fantasy.
Nel CD, infine, è presente una raccolta di scenari creati da giocatori e trovati su Internet.

ULTIMATE RACE PRO



La Kalisto sta dando gli ultimi ritocchi a *Ultimate Race Pro*, un gioco di corse rally che promette davvero bene: inizialmente, *Ultimate Race Pro* era stato studiato come gioco da vendere in "bundle" (ovvero in omaggio) con la scheda PowerVR della Matrox. Visti i risultati, la Kallisto ha deciso di adattare il gioco alle schede grafiche accelerate 3Dfx e alla Direct3D, in modo da permettere a tutti i possessori di PC di giocare al loro ultimo nato. *Ultimate Race Pro* ha parecchi assi nella manica: in primo luogo, potremo correre su quattro percorsi molto articolati e complessi, ambientati in terreni molto diversi tra loro, dalla campagna inglese ai canyon statunitensi. Queste quattro piste vengono poi riproposte con alcune modifiche in modo che il giocatore debba affrontarle nel senso di marcia opposto, duplicando di fatto la quantità di chilometri da macinare. Potremo scegliere la nostra macchina tra ben 16 modelli diversi, ognuno caratterizzato da uno chassis e da fattori di velocità, accelerazione e tenuta di strada diversi.

Potremo gareggiare nel singolo percorso, contro un'auto fantasma che corre lungo il tracciato seguendo la traiettoria migliore, contro il tempo o in un campionato che raggruppa, una dopo l'altra, tutte le gare.

Le opzioni grafiche sono eccezionali: potremo davvero adattare *Ultimate Race Pro* alla nostra macchina, in modo da poter giocare senza problemi anche su un Pentium 90 senza nessuna scheda grafica, ma ottimizzandolo se possediamo invece un Pentium 200 MMX con 3Dfx.

Abbiamo ammirato un ponte davvero magnifico e un altrettanto spettacolare castello: impareggiabile, però, la foresta, in cui oltre all'ottimo effetto delle piante e del gioco di ombre e luci, abbiamo trovato a metà strada una splendida cascata, la migliore e più realistica che abbiamo avuto occasione di vedere sinora.

La schermata delle opzioni grafiche ci consente di modificare la resa grafica, modificando il campo visivo, la qualità della visualizzazione della nostra vettura e l'ombra. Inoltre, è possibile giocare fino a 800x600 – i programmatori stanno cercando di inserire anche la risoluzione 1024x800, ma ci hanno confessato che si tratta di un progetto davvero ambizioso.

Ovviamente, i programmatori della Kalisto hanno prestato un'attenzione particolare alle opzioni multigiocatore: anche se devono ancora essere ultimate, sembra che potranno giocare 16 persone contemporaneamente, sia in gara singola che in campionato.

Ultimate Race Pro è praticamente ultimato: manca solo il supporto multigiocatore, come abbiamo detto, e un mesetto di test per verificare la difficoltà di ogni percorso e dell'intelligenza artificiale degli avversari computerizzati. Con ogni probabilità, lo troveremo nei negozi entro marzo 98.



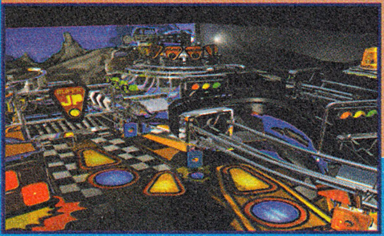


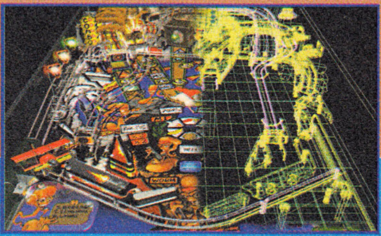
PINBALL ADDICTION



Addiction Pinball è un gioco di flipper prodotto dal Team 17, lo stesso che ci ha regalato capolavori come *Worms 2*, recensito in questo stesso numero di Giochi per Il Mio Computer. La particolarità di *Addiction Pinball* è che sebbene possieda solo due tavoli, offra allo stesso tempo possiblità di gioco elevatissime e una longevità a dir poco smisurata. Infatti, ogni tavolo di *Addiction Pinball* è zeppo di piccoli "enigmi" e "giochini" che permettono al giocatore di ottenere punteggi stratosferici e contemporaneamente di trovare bonus molto particolari: potremo giocare con ben sei palline contemporaneamente!

I due tavoli sono ispirati a precedenti prodotti del Team 17, ovvero il mitico *Worms* e il meno conosciuto *World Rally Fever*. Potremo giocare a *Addiction Pnball* in risoluzioni spaventose, da 640x480 a 1600x1200 a 65.000 colori, ascoltando la sconfinata colonna sonora composta da 27 tracce audio e scegliere tra quattro visuali diverse.







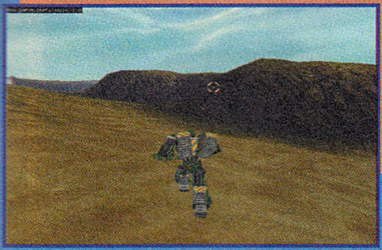
STARSHIP TROOPER

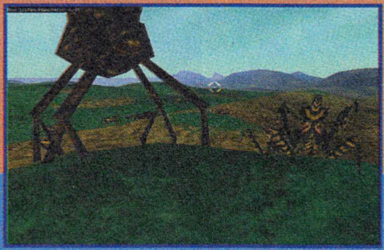
Ispirato all'omonimo film, che arriverà nelle sale cinematografiche italiane agli inizi del 1998, e quindi al romanzo di Robert Henlein, *Starship Trooper* ci metterà ai comandi una squadra di marine spaziali che devono difendere le colonie umane in un futuro prossimo venturo, in cui perfidi alieni che assomigliano a ragni troppo cresciuti passano il loro tempo a massacrare civili innocenti. Sebbene il film si sia evoluto quasi indipendentemente, basandosi soprattutto su effetti speciali e esplosioni multicolori, il gioco ricorda molto maggiormente il romanzo originale, in cui Henlein sottolinea e ipotizza un'importanza fondamentale per le truppe appiedate nelle operazioni militari in quel futuro in cui l'umanità deve conquistarsi il diritto alla sopravvivenza pianeta dopo pianeta.

In *Starship Trooper*, combatteremo in su pianeti spesso ai limiti dell'abitabile, e in condizioni spesso proibitive. Verremo quindi sganciati con appositi "scudi" dalle astronavi che orbitano intorno al pianeta su cui dobbiamo combattere, e poi prenderemo parte allo scontro indossando un esoscheletro servoassistito che amplifica la nostra forza, resistenza, protezione e ci permette di spiccare voli e salti particolarmente ampi.

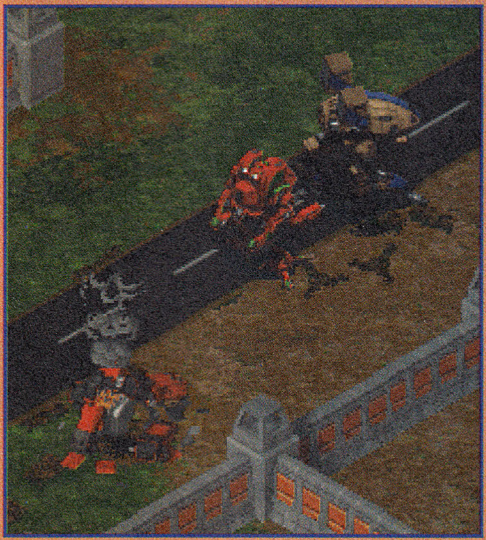
La grafica di *Starship Trooper* è veramente spettacolare, e sebbene le porzioni di programma relative alla gestione dei poligoni debbano ancora essere riviste e corrette dai programmatori, è indubbio che abbiamo di fronte un gioco che farà parlare di sé, e a lungo!

La data di arrivo per *Starship Trooper* è prevista entro la prima metà del 1998.





MECHCOMMANDER







MechCommander ci metterà al controllo di una squadra di Mech Warrior, i giganteschi mezzi da combattimento antropomorfi resi famosi dai precendenti giochi della Activision quali *Mechwarrior 1, 2* e *Mercenaries*. La particolarità di questo titolo è che controlleremo i nostri mezzi attraverso una diversa interfaccia. Invece che dall'interno del nostro Mech, muoveremo le unità dall'alto, utilizzando una mappa bidimensionale, e seguendo l'andamento generale della battaglia piuttosto che un singolo duello per volta.

Il nostro Clan deve vedersela con l'agguerritissimo rivale Jaguar Smoke, sviluppando e gestendo risorse economiche e militari per riconquistare il pianeta Port. Potremo schierare fino a oltre 24 diversi Mech e affrontare ben 30 missioni che ci porteranno (si spera!) alla vittoria finale. Inutile dire che è incluso un completo supporto multigiocatore. L'arrivo nei negozi è previsto nei primi mesi del 1998.

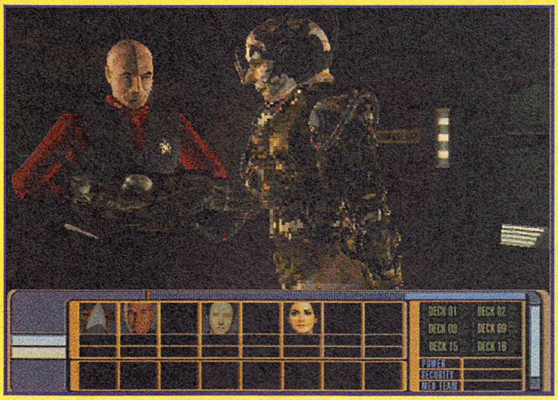
MECHWARRIOR 3

Mechwarrior 3 è basato su un gioco di guerra da tavolo che ormai ha più di 15 anni alle spalle, oltre ad almeno sei o sette "conversioni" per computer o console. Sebbene i primi due Mechwarrior siano stati sviluppati dalla Activision (che ora sta ultimando *Heavy Gear*), la Microprose ha ottenuto i diritti per il terzo episodio, e da quello che abbiamo visto, non li sta affatto sprecando. Rispetto al diretto predecessore, *Mechwarrior: Mercenaries*, questo nuovo episodio mostra una grafica sicuramente più ricca e particolareggiata, e quando saliremo a bordo del nostro mezzo da combattimento alto come un palazzo di sei piani e armato fino ai denti, ci muoveremo in panorami colorati e definiti, con canyon, montagne, fiumi, boschi e paludi, che dovremo sfruttare al meglio delle nostre possibilità per ottenere un vantaggio tattico contro i nostri nemici.

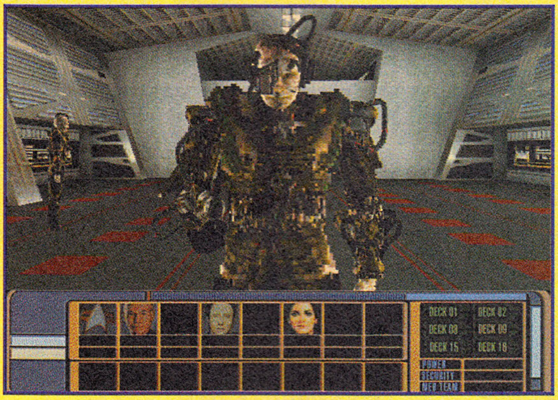
Controlleremo l'intera squadra alleata, composta, all'apice della nostra carriera da ben 12 quattro Mech diversi, e dovremo vedercela con una serie impressionante di nemici. Il programma prevederà, come è facile intuire, sia il supporto per schede accelerate che per il supporto multigiocatore. La Microprose ci ha svelato che dovremmo vedere il gioco nei negozi verso aprile.

STAR TREK - FIRST CONTACT

Pensato per permettere al giocatore di immergersi completamente nell'atmosfera del film "Primo Contatto", *Star Trek: First Contact* promette di farci respirare la vera atmosfera che si trova a bordo della Enterprise E. Il gioco è stato programmato utilizzando il sistema grafico di *Unreal*, un gioco della Epic di prossima uscita che, inutile dirlo, è a dir poco fenomenale. Dovremo vestire i panni del Capitano Picard e del suo equipaggio, e combattere in prima persona la minaccia dell'invasione Borg che sta lentamente conquistando i nostri stessi uomini. Dovremo scoprire come arginare la marea nemica ("ogni resistenza è futile…") e utilizzare il computer di bordo per escogitare un modo per eliminare Borg , all'apparenza imbattibili.
Allo stesso tempo, l'intelligenza artificiale dei Borg cambierà continuamente strategia, costringendoci a modificare in tempo reale i nostri piani e le nostre iniziative. Lo scontro che dovremo affrontare sarà quindi sempre diverso e sempre più interessante, e ci costringerà a prendere le nostre decisioni in fretta e senza perder tempo. Per emulare il Capitano Jean-Luc Picard, il Comandante William Riker e il Tenente Comandante Data dovremo aspettare solo fino a gennaio del 1998 – un eventuale ritardo in Italia sarà dovuto alla localizzazione nella nostra lingua.

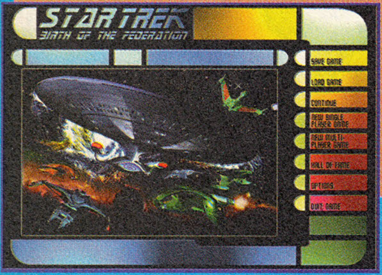


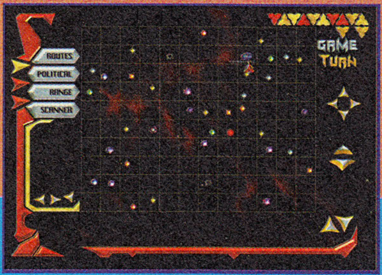




STTNG - BIRTH OF THE FEDERATION & STTNG

Ispirati all'universo sempre in espansione di Star Trek, troviamo altri due gioco, che sono ancora in fase embrionale: il primo, *Birth of the Federation*, è posizionato temporalmente all'epoca dell'espansione della Federazione nell'universo sconosciuto. Si tratta di un gioco di esplorazione e di combattimento, in cui dovremo muovere abilmente le nostre astronavi per contrastare ogni minaccia esterna e portare i pianeti abitati sotto l'ombrello protettivo della Federazione. Le prime immagini che siamo riusciti ad ottenere promettono davvero bene, soprattutto per quanto riguarda la grafica della parte "militare" del gioco.
Del secondo titolo, *Klingon Honour Guard*, si sa ancora di meno, dato che la Microprose tiene tutto coperto da un rigoroso "Top Secret". Tuttavia siamo riusciti a scoprire che il protagonista è un Klingon, e che il sistema grafico tridimensionale, di cui è possibile vedere degli esempi nelle foto, è stato sviluppato internamente alla Microprose, e non su licenza come nel caso di *First Contact*.

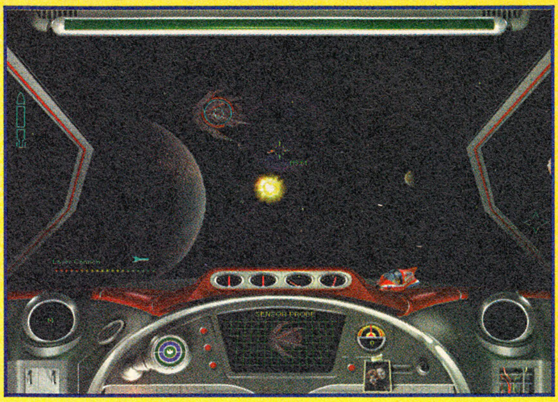


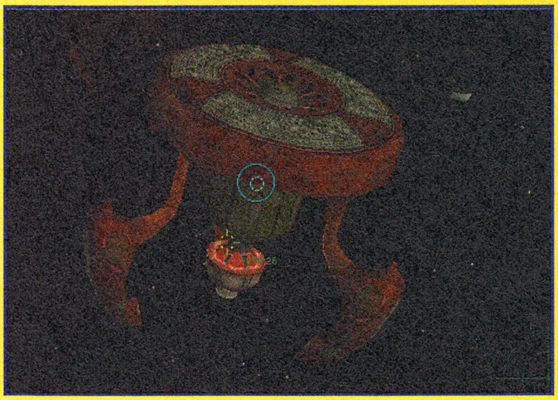




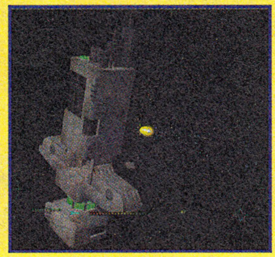
X-COM 4 - INTERCEPTOR

Si tratta del gioco più "segreto" della Microprose: il seguito di *X-COM: Apocalypse*, previsto per la fine della prossima primavera, è avvolto nel riserbo più assoluto, e siamo riusciti ad ottenere delle informazioni davvero con il contagocce. In primo luogo, la grande novità è che la guerra contro gli alieni si è spostata nello spazio, e dovremo gestire delle basi orbitanti in tutto il sistema solare e, si mormora, ben oltre... Dovremo quindi salire a bordo delle astronavi e combattere contro gli alieni in prima persona: *Interceptor* sarà quindi più un simulatore di combattimenti stellari che un gioco di strategia vero e proprio. Le razze aliene, e saranno più di una, si evolveranno parallelamente a quella umana, da noi controllata, e dovremo scoprire come arginare i loro attacchi in tempo reale. Per la prima volta nei giochi della serie *X-COM*, inoltre, potremo utilizzare il supporto multigiocatore per combattere contro dei nostri amici, via modem, rete o Internet. Tuttavia, gli amanti dei giochi di strategia non devono deprimersi. La Microprose sta già sviluppando *X-COM 5*, che uscirà con ogni probabilità entro la prossima estate. Sul sistema grafico, si sa ben poco, dato che in effetti non è ancora stato ultimato: sappiamo che sarà in tempo reale, e ci permetterà di combattere in prima persona contro gli alieni, invece che con una visuale dall'alto come capitava nei primi tre episodi della serie. Il sistema grafico si baserà con ogni probabilità su quello di *Unreal*, di cui la Microprose possiede i diritti, oppure su quello interno sviluppato per *STTNG –Klingon Honour Guard*. Abbiamo però potuto sentire degli effetti sonori, già pronti anche se il gioco è ancora in fase di progetto: *X-COM 5* utilizzerà una colonna sonora interattiva, in cui il giocatore sentirà il ritmo cambiare quando sta per arrivare un alieno da dietro un angolo.









GUARDIANS - AGENTS OF JUSTICE

Guardians: Agents of Justice è un gioco di strategia che ci permette di prendere il controllo di un gruppo di supereroi e combattere nelle strade di metropoli sovraffollate contro il crimine organizzato e, più in generale, i soliti cattivoni. Potremo scegliere i nostri alter ego tra una lista di quattordici supereroi già pronti oppure di crearne altri secondo i nostri gusti personali. Dovremo poi affrontare dei livelli in cui sono asserragliati decine di nemici di ogni tipo. Il sistema grafico è preso da *X-COM: Apocalypse*, anche se è stato notevolmente migliorato e messo al passo coi tempi. Sembra che verrà eliminata la possibilità, presente invece in *X-COM 3*, di giocare in tempo reale, e potremo giocare solo con il sistema a turni, in cui prima muovono i nostri eroi e poi i nemici.

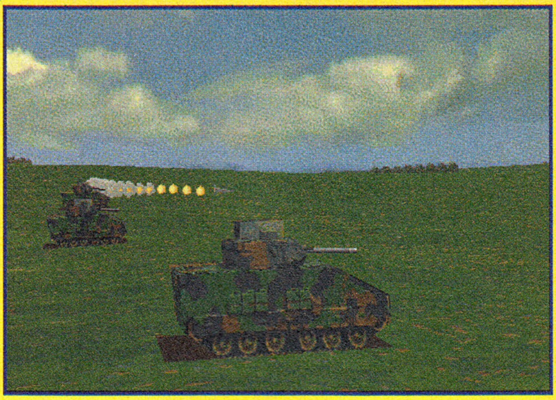


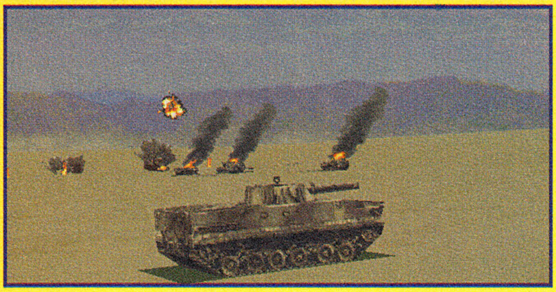


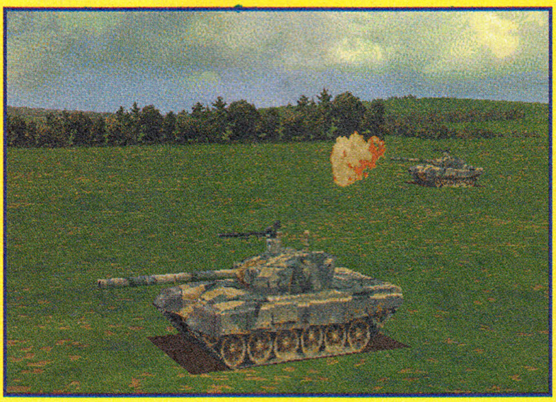
I poteri speciali, tra superoeri e malvagi, sono oltre 80 ed è possibile accoppiarli per creare delle "combinazioni" davvero letali. Come accade per la maggior parte dei giochi della Microprose, un'attenzione particolare è stata dedicata alle opzioni multigiocatori. Sarà infatti possibile sfidare i nostri amici a partite all'ultimo superpotere via rete o Internet. *Guardians of Justice* sarà disponibile già dal prossimo mese o, al più tardi, dal febbraio 1998.

M1 TANK PLATOON 2

Nonostante sempre adombrati dai più famosi dei simulatori di volo, sin dai primi computer sono esistiti dei simulatori di mezzi corazzati che permettevano al giocatore di affrontare delle battaglie terrestri a bordo di carri armati, combattendo contro avversari al suolo o quelli ben più pericolosi in aria. Seguendo il successo del primo titolo della serie, *M1 Tank Platoon II* ci farà salire a bordo di un avanzatissimo M1A2 Abrams dell'esercito americano, l'equivalente su cingoli dell'F-16. Il parallelo con i caccia militari non è causale, in quanto i carri moderni utilizzano dei sistemi di acquisizione del bersaglio simili in tutto e per tutto all'HUD presente sui jet militari. Il gioco, che sfrutterà a fondo le schede grafiche accelerate, si svilupperà su cinque teatri di guerra diversi, di cui è attualmente ultimato solo quello relativo al Golfo Persico. Il terreno, che come è possibile vedere dalle immagini per ora è abbastanza spoglio, sarà presto arricchito da elementi come alberi, paludi e colline. Attualmente, i programmatori devono ancora inserire le visuali interne al carro, ma al momento della pubblicazione sarà possibile seguire la battaglia dalla postazione del Comandante del carro, del cannoniere o del pilota.Sarà inoltre possibile richiedere l'assistenza di gruppi di supporto, come team di A-10 (i caccia anti-carri) o di AH-64 Apache Longbow. Oltre al fatto di poter giocare via rete o Internet con altri tre amici alleati e uno che controlla le forze nemiche, la Microprose ci ha rivelato che è allo studio la possibilità di unire su un unico "server" dei giocatori nei carri armati di *M1 Tank Platoon II* e altri su elicotteri da combattimento con una nuova versione di *Gunship 2000*. Il gioco uscirà., scongiurando ulteriori ritardi, entro febbrario 1998.

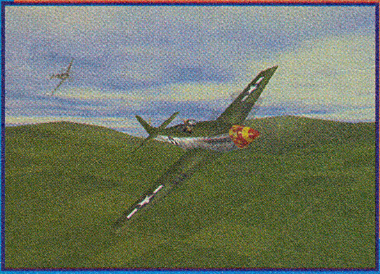


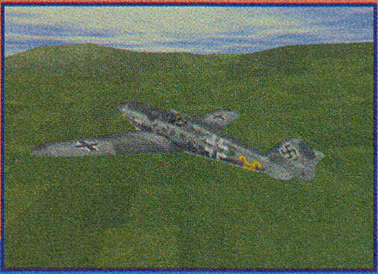


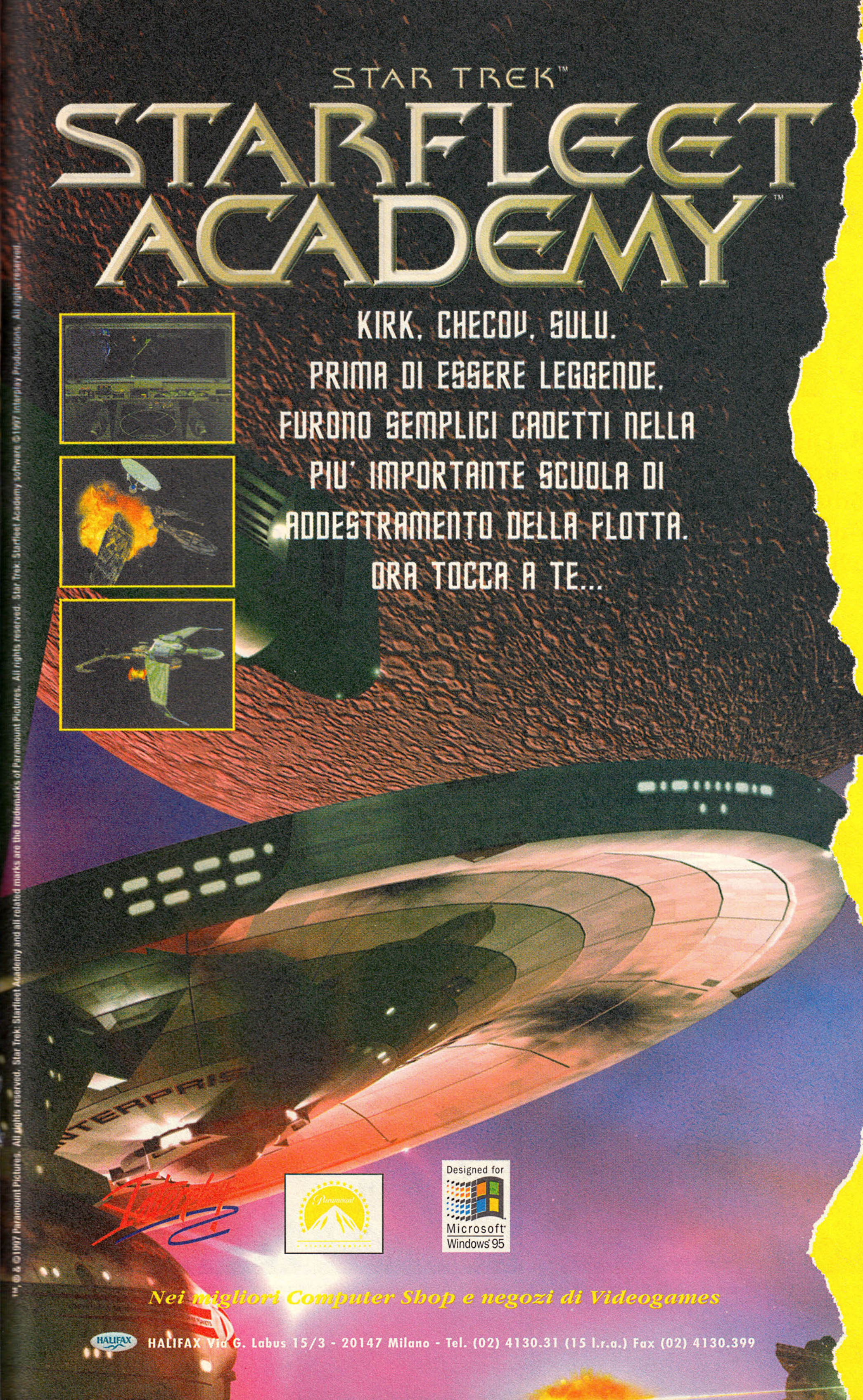


EUROPEAN AIR WAR

Chi gioca da molto tempo su PC, forse ricorderà *1942 – Pacific Air War* della stessa Microprose, in cui dovevamo salire a bordo degli apparecchi americani che parteciparono alla Seconda Guerra Mondiale sul fronte del Pacifico. Ora ci viene offerta la possibilità di combattere sul fronte europeo, combattendo quella che viene definita una "campagna dinamica", ovvero un teatro di guerra in cui non sapremo mai come si comporterà il nemico e, soprattutto, ogni nostra azione influenzerà l'esito del conflitto: non conterà solo se riusciremo o meno a distruggere delle installazioni militari o a proteggere dei bombardieri, ma anche ogni singolo abbattimento. I teatri di guerra sono due: nel primo, potremo partecipare ai caldi mesi della Battaglia d'Inghilterra (che, per chi non lo sapesse, fu combattuta esclusivamente nei cieli inglesi e francesi), ma solo come pilota inglese. Il secondo ci consente di scegliere tra impersonare un pilota inglese, americano o francese dal 1943 alla fine del conflitto, il 25 aprile 1945. *European Air War* ci permetterà di salire a bordo di ben 20 aerei nemici, la maggior parte dei quali sono veloci caccia, come P-51 Mustang, Messerschmitt e il fantastico Spitfire, senza dimenticare il Lighting a doppia coda, che potremo utilizzare anche come bombardiere leggero. Non mancheranno il supporto multigiocatore e per le schede accelerate 3D.







**Vola su tutte le navi della flotta stellare contro 30 tipi differenti di unità nemiche.
Più di 25 missioni da giocare in uno spazio completamente 3D.
Supporto diretto per direct 3D.
Light sourcing dinamico e texture trasparenti per straordinari effetti di dissimulazione.
Controllo totale dell'Enterprise e ricreazione esatta di ogni stazione di comando, dall'ingegneria e alla sala motori.
5 CD con sottotitoli in italiano.
Con la partecipazione di William Shatner (Kirk), Walter Koenig (Checov) e di George Takei (Sulu).
Ma sarai in grado di superare anche tu la prova della Kobayashi Maru?**

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Pentium 75 MHz
- 16 MB di RAM
- 560 Kb di memoria convenzionale (versione MS-DOS)
- 20 MB di spazio libero su HDD
- CD ROM 2X
- Mouse, tastiera e joystick

Consigliati:
- Pentium 133 MHz
- 16 MB di RAM
- Windows® 95
- 20 MB di spazio libero su HDD
- CD ROM 4x
- Mouse, tastiera e joystick

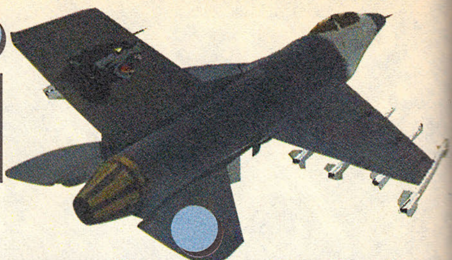
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX

www.halifax.it

• CASA: Eidos • SVILUPPATORE: Innerloop • INTERNET: Http://www.eidosinteractive.com
• DISTRIBUTORE: Leader • TELEFONO: 167/821177 • PREZZO: N.D.

Due assi nella manica



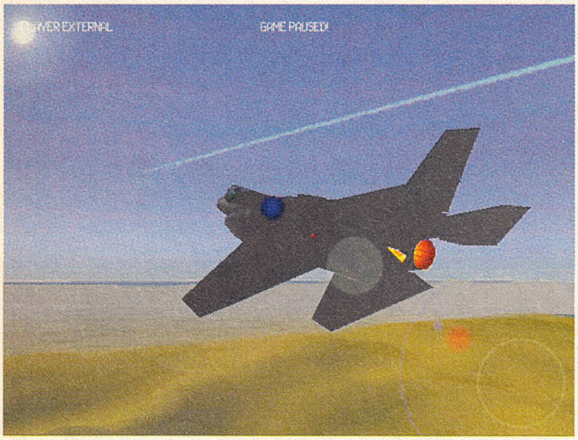
X-35B e X-32B. Dietro queste due sigle si nasconde uno dei più ambiziosi programmi delle forze armate statunitensi: il rinnovamento dell'arma aeronautica tramite l'introduzione di supercaccia da dominio aereo ad alte prestazioni e invisibili ai radar nemici. *Joint Strike Fighter* verifica la nostra capacità come piloti di queste nuove meraviglie tecnologiche. Siamo pronti alla sfida?

Dogfight. Con questo termine, che tradotto letteralmente significa «combattimento tra cani», si indica lo scontro ravvicinato tra aerei da caccia. Una battaglia che, dagli albori della storia della guerra aerea, è stata sinonimo di una gara di resistenza ai limiti della sopportazione strutturale sia per gli uomini stipati in angusti abitacoli, sia per i loro aeroplani; la sottile linea di demarcazione tra gloria o morte.

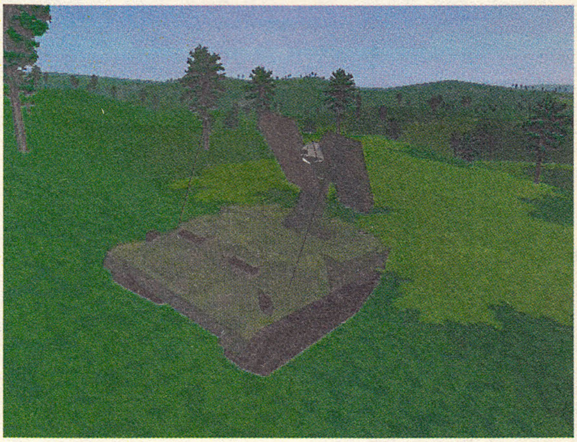
Se in principio, e per buona parte dell'età moderna, non sempre era la macchina superiore a determinare questa differenza, con il progredire delle tecnologie i milioni di dollari su cui sta seduto il pilota hanno assunto un peso decisivo sulle sorti della battaglia.

I sensi e i riflessi umani hanno dovuto cedere il posto a più sofisticati radar e servocomandi computerizzati. La battaglia nel cielo si è trasformata in una spietata caccia all'informazione e il pilota è diventato l'ultimo anello di una complessa catena di raccolta e elaborazione dati. Lo scopo degli aerei da guerra dell'ultima generazione pare essere proprio quello di poter fornire all'essere umano il maggior numero di elementi sul proprio avversario, possibilmente prima ancora che quest'ultimo abbia modo di percepire la minaccia. Da qui l'importanza di non essere scoperti dagli occhi elettronici del nemico, dai radar, per assicurarsi l'invisibilità virtuale fino a quando non sia troppo tardi per il contendente. Questa la direttrice di sviluppo dei cosiddetti caccia da dominio aereo quali l'F-22 Raptor.

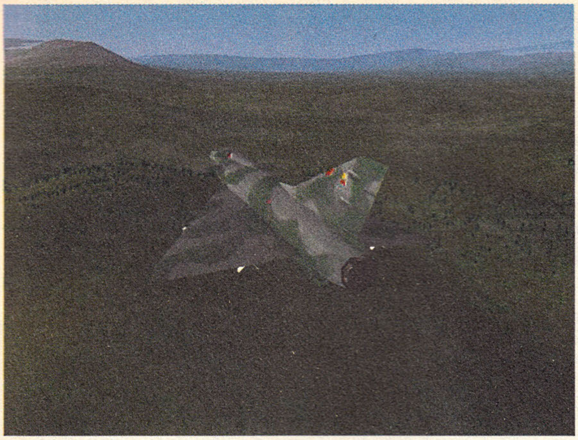
Ma quante variazioni sul tema sapranno scovare le superpotenze sul motivo principale? A questo interrogativo azzarda una risposta molto personale *Joint Strike Fighter*.



A tutta velocità verso il prossimo obiettivo, con questa meraviglia tecnologica non ci si deve preoccupare eccessivamente dei missili terra aria.



Una sola unità radar semovente. Un bocconcino di tutto rispetto per iniziare bene la giornata.



Una buona dotazione di visuali esterne permette di godere della accuratezza della ricostruzione grafica.

X-FILES

Il gioco stesso prende il nome da un progetto segretissimo ancora in corso di sviluppo al Pentagono, a cui partecipano l'Aeronautica Militare, la Marina e il corpo dei Marines degli USA.

Il compito del *Joint Strike Fighter* project è quello di sviluppare e inserire in linea di volo due caccia in grado di sostituire le punte di diamante dell'odierna forza aerea Statunitense: il famigerato F-16 Falcon, e il suo equivalente imbarcato su portaerei l'F-18 Hornet. Secondo accurate ricerche condotte dagli sviluppatori di questo simulatore, pare che i due candidati più probabili a pensionare le due attuali glorie siano il Boeing X-32 e il Lockheed Martin X-35.

Il primo è un caccia puro, caratterizzato dall'ampia ala a delta e dalla spinta vettoriale regolabile, un vero campione di manovrabilità; il secondo nasce da una costola del suo predecessore, l'F-22 Raptor ed è un aereo più adatto alla funzione di attacco aria-terra. Entrambi sono l'ultimo grido della tecnologia stealth, cioè rilevabilità radar pari a quella di una quaglia (magari un po' cicciottella).
Grazie alla Innerloop e ai suoi collaboratori, tra cui le stesse industrie impegnate nell'impresa e accreditati esperti di aviazione militare, ci viene offerta la possibilità di volare per primi a bordo di queste meraviglie tecnologiche senza alcun bisogno dell'approvazione dei capi di stato maggiore delle forze armate.

L'OK CORRAL A 10000 PIEDI DI QUOTA

Joint Strike Fighter si impone immediatamente per la sua semplicità e immediatezza. Una volta scelto il nostro appellativo di battaglia e quale dei due velivoli pilotare, si potrà decidere se accedere al menu di volo o se saperne un po' di più in proposito al mezzo in questione.

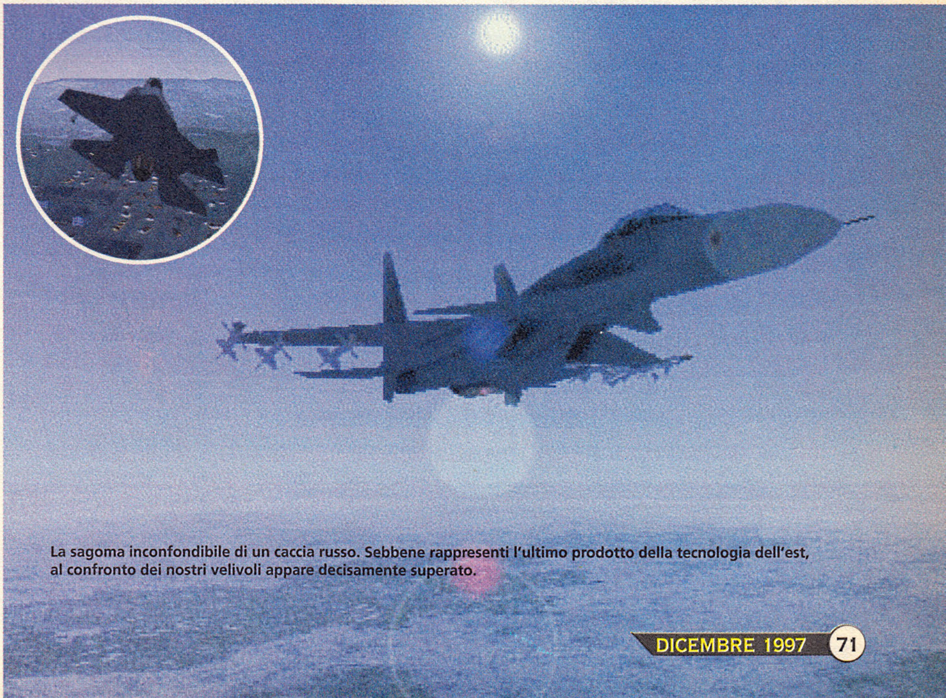
Quest'ultima opportunità accosta ai freddi dati tecnici del caccia, due filmati illustrativi veramente godibili, anche se rigorosamente in lingua inglese. Sebbene infatti il manuale utente e tutti i menu opzioni siano stati tradotti in italiano, l'intero supporto audio è rimasto in madrelingua. Una volta giunti alla schermata con le opzioni di gioco sarà il momento di scegliere se impegnarsi in una campagna di guerra, o se gustarsi un duello all'ultimo sangue nei cieli dei quattro scenari proposti: il dogfight.

Una volta selezionata questa modalità, si verrà proiettati senza esitazioni nel vivo dell'azione. Colonna sonora mozzafiato e, di fronte al muso dell'aereo, la prima ondata di aerei nemici, la cui qualità può variare secondo il livello di difficoltà selezionato. Come si nota a prima vista, l'HUD (acronimo di Head Up Display, cioè la finestrella trasparente di solito posta sopra il cruscotto, sulla quale vengono riflessi tutti i dati di navigazione e di battaglia fondamentali) ha lasciato il posto a un sistema simile ma completamente integrato nel casco, così che le informazioni di volo possano seguire lo sguardo in ogni direzione si orienti.

L'abitacolo dell'aereo è completamente virtuale, lo si può esplorare per intero ruotando la prospettiva tramite le frecce direzione sulla tastiera o con l'hat sui joystick che ne siano forniti, senza ricorrere a visuali prefissate. Naturalmente queste non mancano, soprattutto le più utili quali la

LO STEALTH HA STARNUTITO

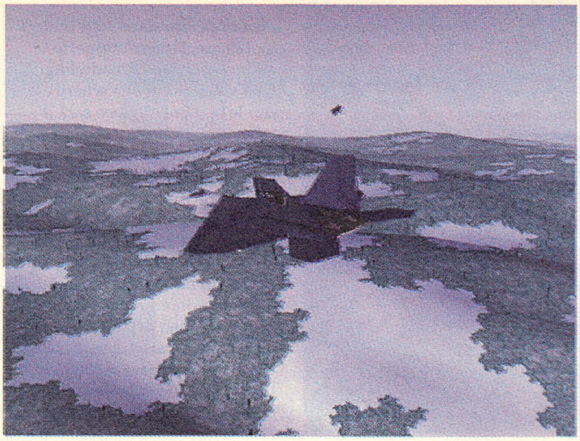
Lo si potrebbe definire il papà di tutti i caccia invisibili, il primo ad aver ricevuto il battesimo del fuoco durante la Guerra del Golfo, e al momento l'unico ad essere realmente presente nell'organico del USAF, insieme al bombardiere strategico B-2; il suo nome di battaglia è Nighthawk ma è più conosciuto come F-117A. Sebbene il nominativo ufficiale riporti la F che normalmente connota gli aerei da caccia ("Fighter", appunto), il 117 non è stato quasi mai utilizzato come tale, date le sue scarse doti di stabilità.
Le superfici sfaccettate che caratterizzano l'aspetto del velivolo, rappresentano i primi passi mossi sulla via della tecnologia stealth e sono frutto di elaboratori di scarsa potenza incapaci di sfruttare modelli matematici con superfici raccordate. Le stesse spigolosità nel profilo alare ne permettono il controllo solo tramite un sofisticato servosistema computerizzato. Questa serie di compromessi aerodinamici lo ha relegato da subito al compito di bombardiere. Il caratteristico colore nero antracite è dovuto al pesante spessore composto da speciali rivestimenti e vernici, in grado di assorbire e disperdere le radiazioni elettromagnetiche, rendendo minima la traccia rilevabile dalle apparecchiature di ricerca. Questi rivestimenti sono alla base della tecnologia stealth, usati in tutti i modelli successivi quali il bombardiere strategico B-2A Spirit e l'F-22 Raptor. Curiosamente, il nemico naturale di questi super caccia invisibili non è un elaborato sistema radar satellitare né un costosissimo missile a ricerca telefonica, bensì l'acqua. Pare infatti che bastino poche gocce per gonfiare i microalveoli del rivestimento superficiale e, di conseguenza, amplificare la superficie riflettente.



La sagoma inconfondibile di un caccia russo. Sebbene rappresenti l'ultimo prodotto della tecnologia dell'est, al confronto dei nostri velivoli appare decisamente superato.

REQUISITI DI SISTEMA

Abbiamo giocato a *Joint Strike Fighter* con un Pentium a 166 MHz, 32 MB di RAM, CD-ROM 8x e scheda sonora compatibile con DirectX, senza notare rallentamenti drastici sino alla risoluzione 1024x768. Bisogna sottolineare però che in modalità 640x480, l'aspetto grafico dell'abitacolo risulta veramente scadente. Tutto sommato, la configurazione 800x600 si è dimostrata la sintesi migliore di grafica e velocità. Il discorso cambia una volta accostato alla scheda grafica l'acceleratore 3D. Per la recensione è stata usata una Realvision Flash 3D con chipset Voodoo Graphics. Una volta selezionata la casellina 3D, all'interno del menu opzioni, le configurazioni grafiche proposte sono: 640x480 e 800x600. In entrambi i casi la grafica mantiene un livello elevato senza influenzare la velocità di esecuzione del programma. Lo spazio occupato su disco rigido è di 50 MB per l'installazione minima, 70MB per la media e 150 per la massima. Per quanto riguarda i joystick, sono supportati sia quelli normali che i più evoluti (Thrustmaster FCS e WCS, FlightSticks, Microsoft Sidewinder), anche se per muoversi propriamente all'interno dell'abitacolo virtuale è caldamente consigliato l'uso del cosiddetto Coolie Hat, ovvero il bottoncino rotondo posto in cima all'impugnatura, in grado di ruotare di 360 gradi. Meraviglia delle meraviglie, *Joint Strike Fighter* permette l'uso dell'ultimo nato di casa Microsoft: il joystick Force Feedback Pro, in grado di trasmettere le sensazioni di turbolenza della manovra sull'impugnatura della cloche. Il gioco in modalità multigiocatore può avvenire con un collegamento seriale, collegamento diretto via modem, con una rete IPX, nonché con una connessione TCP/IP ad Internet.



La grafica di questo gioco permette un elevato livello di dettaglio anche per oggetti molto distanti sullo sfondo, senza nulla togliere alla velocità.



posteriore fissa. Il cruscotto controlli è a sua volta interattivo in modo da poter configurare ogni display multifunzionale presente secondo le necessità del caso.

Una piccola pecca rilevata risiede nell'impossibilità di ruotare la prospettiva anche nelle visuali esterne al velivolo.
Avvicinatisi a portata di missili al primo avversario non basteranno le doti di furtività del nostro caccia a difenderci dalle sue micidiali armi aria- aria. Attenzione quindi a non tirare troppi G, per evitare che la visuale si oscuri o diventi rossa - un attimo di esitazione e apparteremo alla storia.

Non preoccupiamoci invece dell'effetto contro-sole poiché la calotta polarizzata del caccia pare eliminare il fastidioso effetto di accecamento.
Una volta superata la prima ondata di nemici (di solito ce n'è solo uno), il nostro carico bellico tornerà a pieno, però gli ostili dell'orda successiva saranno di più e più letali. Così fino a che uno dei due contendenti non cede sfinito.
Naturalmente, per i più masochisti, c'è la possibilità di strutturare la sfida in modo da usare solo le mitragliatrici, proprio come avrebbe fatto John Waine...

SEMPER FIDELIS
Gli scenari in cui si ambienta *Joint Strike Fighter* sono quattro, e ad ognuno di essi è legato il livello medio di difficoltà dell'intera campagna.

Si parte da più semplice Afghanistan, in cui bisogna fermare un'invasione russa che ha già travolto il nord del paese; per passare attraverso la media difficoltà della Colombia, in cui un colpo di stato ha portato al potere i cartelli della droga; di seguito, l'elevato rischio in Corea, dove su richiesta della comunità internazionale si dovrà fermare l'inarrestabile calata delle truppe del Nord; per arrivare al livello quasi impossibile della penisola di Kola, dove sarà la stessa Europa a vedersi minacciata dall'invasione e in cui ci si troverà ad affrontare lo stato dell'arte delle forze russe. È possibile anche scegliere un determinato teatro e portarlo al livello di difficoltà desiderato, personalizzandolo a gradimento.

All'interno di ogni campagna sarà possibile decidere i propri obbiettivi in ogni singola missione, stabilirne il piano di volo, il numero e la qualità dei gregari, e l'armamento più consono, grazie ad un rapido e intuitivo sistema "punta e clicca" sulla mappa.

Una volta in aria è consentito inoltre interagire coi compagni di volo tramite la radio di bordo, in modo da disporre delle proprie forze nella maniera più versatile in ogni situazione.
L'intelligenza artificiale amministra in maniera competente le forze avversarie, forse prediligendole un pochino alle nostre; capita che i gregari siano molto propensi a farsi scoprire e abbattere.

L'aspetto grafico è decisamente convincente, con le sue 2.4 milioni di miglia quadrate in ogni scenario riprodotte da mappe militari, permettendo una buona velocità di esecuzione anche a livelli di dettaglio elevati.

Se poi si dispone di un acceleratore grafico 3D, si potranno gustare effetti veramente speciali e colori ultra vivaci.

Ultima, ma non meno importante, la possibilità di farsi accompagnare, tra missili terra-aria e piloti fanatici pronti a farvi saltare fino su Marte appena non ci inquadrano, dall'amico del cuore tramite la modalità multigiocatore.

Gmc

Il segreto di *Joint Strike Fighter* consiste nell'essere un simulatore di volo senza nulla da simulare. A differenza di molti esponenti della sua stessa categoria, non è legato ad alcun modello reale di cui riprodurre puntigliosamente le prestazioni; in compenso, dispone di un bagaglio quasi interminabile di ipotesi da cui attingere, per proporne una combinazione tutt'al più probabile. Il prodotto finale è convincente, caratterizzato da una giocabilità pura, del tipo che ci si aspetterebbe più da un picchiaduro da sala giochi, che da un simulatore di volo.
Nondimeno, una buona longevità è assicurata dalla possibilità di ritagliarsi missioni personalizzate nel contesto dei teatri di scontro proposti. Notevole anche la sintesi di velocità e dettaglio del paesaggio se giocato con l'ausilio di una scheda 3D. Certo, i puristi del genere troveranno qualche motivo per storcere il naso, ma chi voglia godersi a fondo la scarica di adrenalina del combattimento aereo ravvicinato, immerso in un ambiente graficamente gradevole, non avrà il tempo per rimanere deluso.

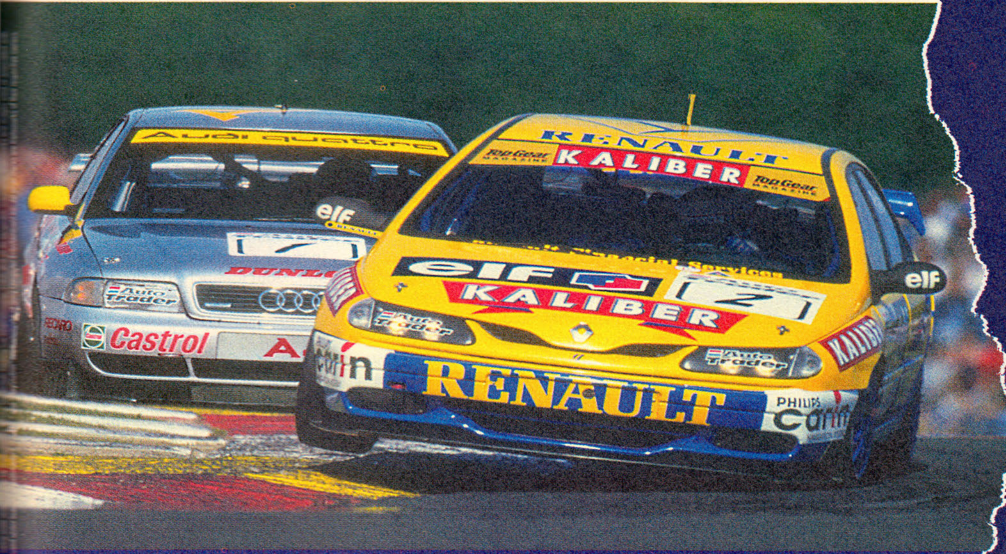
8

COMMENTO

GRAFICA	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SONORO
8	9	7	7

THE OFFICIAL TOURING CAR VIDEO GAME

TOCA TOURING CAR championship™









Toca Touring Cars vi mette alla guida delle macchine ufficiali del campionato Touring 1997. Al vostro fianco corrono piloti professionisti, pronti a lottare fino all'ultimo giro per aggiudicarsi un posto di prestigio nel campionato più impegnativo. Tutte le piste di Toca Touring sono state realizzate per riprodurre con fedeltà assoluta i veri tracciati (8 in totale, più alcuni segreti) in cui si corre il campionato ufficiale.
Tutti i rilievi, le collinette e le curve danno lo stesso felling dei tracciati reali.
La dinamica delle auto è poi qualcosa di fenomenale; derapate, sbandamenti e imbarcamenti sono tutti riprodotti in maniera eccelsa. Scegli la tua scuderia per la quale correre e gettati a capofitto in Toca!

- Possibilità di gioco a due (split orizzontale o verticale su PSX)
- 8 scuderie di auto, con sponsor e nomi ufficiali del campionato 1977!
- Grafica strabiliante e giocabilità assoluta
- Supporto 3DFX nella versione PC
- Commento in italiano

SISTEMA RICHIESTO

- Pentium 120 o superiore
- 16 MB di RAM
- CD ROM 4X
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Scheda 3DFX consigliata

OFFICIALLY LICENSED Auto Trader

Codemasters

PC CD-ROM

PlayStation

HALIFAX

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

• **CASA:** Virgin • **SVILUPPATORE:** Capcom • **INTERNET:** http://www.capcom.com
• **DISTRIBUTORE:** Leader • **TELEFONO:** 167/821177 • **PREZZO:** L. 99.900

E' ora di avere paura

Niente più draghi o folletti: varcando la soglia di *Resident Evil* avremo a che fare con tonnellate di zombi e di altre mostruosità...

JILL & KRISS: DUE MODI DI VIVERE LO STESSO GIOCO

I nostri due protagonisti si lanceranno nell'avventura di *Resident Evil* partendo sempre dalla hall della casa teatro delle loro gesta. Ma la storia, come abbiamo già avuto modo di far notare, cambierà a seconda del personaggio scelto in alcuni aspetti non sempre secondari. Innanzitutto, i vari avversari che incontreremo nel corso del gioco cadranno con più facilità sotto i colpi di Jill, mentre Chris dovrà darsi da fare di più nel corpo a corpo. Oltre alle armi "base" (pistola 9mm e fucile a pompa) saranno diverse le armi speciali; per Jill avremo a disposizione un maneggevole ma impreciso lanciagranate (con munizioni a gas e incendiarie) mentre con Chris potremo divertirci ad abbrustolire le varie bestie che incontreremo con un più sicuro lanciafiamme.
Da un'analisi fatta sull'evoluzione del gioco con entrambi i personaggi, abbiamo notato come risulti leggermente più complicata utilizzando il personaggio di Chris, dato che Jill sempre avere a disposizione più armi e facilità nel girare per le varie stanze della casa. La maggior parte degli enigmi rimane pressoché immutata per entrambi i personaggi, ma in alcuni casi abbiamo osservato più facilità nel risolvere i problemi con l'uso di Jill. Per concludere, giocando l'avventura con entrambi i personaggi, potremo gustarci finali diversi a seconda dell'andamento della storia che noi stessi abbiamo impostato con le nostre varie scelte e azioni. Una soddisfazione ancora maggiore sarà data nel tentare di affrontare ancora l'avventura in modo da scoprire tutte le possibilità, giocandoci e rigiocandoci...

Immaginiamo di far parte di una squadra speciale dell'esercito e di essere inviati a controllare un paesino sperduto dove sono accaduti fatti molto strani. Al momento del nostro arrivo, la Rancoon Forest sembra essere un posto accogliente, una tranquilla zona montuosa della provincia americana, e niente sembra prepararci a quanto ci sta per accadere. Nessun corso di addestramento ha preparato la nostra squadra, l'Alpha Team, a entrare in una casa infestata mostri usciti dai nostri peggiori incubi.

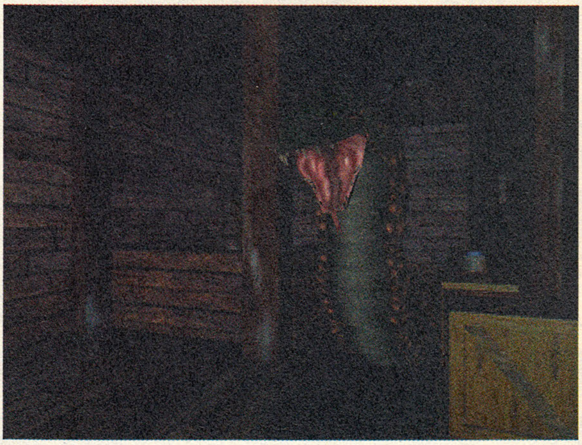
Questa è la trama che apre la storia che fa da cornice alle avventure e disavventure della sfortuna squadra di soccorso della S.T.A.R.S., inviata in una casa all'interno della foresta di Rancoon e popolata non da tranquilli montanari bensì da un'orda di mostri di tutti i generi come zombi, lucertoloni, serpenti giganti e altre varie mostruosità degne di un film di Dario Argento. Parliamo di trama e di registi proprio per il fatto che tutto il gioco ha un'ambientazione volutamente cinematografica, dotata però di un intreccio variabile a seconda delle scelte prese durante il gioco. A seconda dei nostri gusti potremo scegliere quale dei due membri della squadra, Jill o Chris, utilizzare per intraprendere un viaggio misterioso e molto avvincente alla ricerca di indizi che smascherino il losco piano che ci ha attirato in questa terrificante casa degli orrori.



Abbiamo notato molti spunti interessanti, tesi a proporre un nuovo modulo di gioco leggermente diverso da giochi visti dagli occhi del protagonista. La scelta dei due personaggi incide non poco sull'evolversi della storia in quanto i fatti, gli incontri e gli ostacoli da superare saranno diversi a seconda della nostra iniziale preferenza. Con Chris, il gioco risulta essere un po' più ostico, più complicato e anche i mostri sono più tenaci, mentre con Jill non si avranno mai problemi di munizioni e gli avversari sembrano molto più "socievoli". Questo dà la possibilità di giocare a *Resident Evil* almeno due volte, avendo la possibilità di misurarsi con due distinti livelli di difficoltà e con due trame diverse (e relativi ostacoli da superare). Le due "biforcazioni" non sono totalmente diverse, anzi, ma in molte occasioni si presenteranno situazioni identiche da risolvere in maniere differenti.

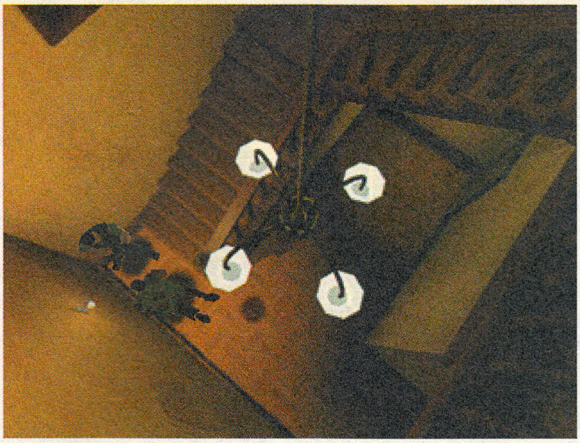
Altra caratteristica molto interessante è il buon equilibrio tra scene di combattimento e uso della materia grigia. La storia alterna momenti di feroce combattimento con altri in cui dovremo capire come superare porte o scoprire passaggi segreti. Questa doppia trama concede a una più vasta fascia di videogiocatori di appassionarsi e di divertirsi con *Resident Evil*.

Un'altra novità è data dall'impiego delle schede grafiche accelerate per l'animazione dei personaggi e dei mostri. Ciascuno di essi è infatti differentemente ani-



Certi mostri che incontreremo saranno davvero ostici e coriacei, dovremo stare molto attenti a come ci muoviamo se non vorremo fare una brutta fine...

mato e mostra un proprio volume e spessore. Avendo realizzato con tanta cura la creazione dell'ambiente e dei personaggi risulta davvero uno scempio aver commesso due macroscopici errori grafici. Tutti gli oggetti e i muri che appaiono nelle scene ma con cui il nostro personaggio non può interagire risultano abbastanza piatti e senza quel volume che contraddistingue il resto del gioco. A ciò si aggiungono gli schizzi di sangue, animati davvero male e che non danno quel tocco di "splatter" in più che avrebbe molto giovato a una trama così "horror" come quella di *Resident Evil*. Grazie all'impiego delle schede acceleratrici 3D (obbligatorie per poter giocare) l'animazione è sempre molto veloce e fluida anche quando sul nostro monitor compaiono molti personaggi o qualche gigantesco mostro pronto a divorarci in un sol boccone, nonostante tali schede vengano utilizzate solo per l'animazione dei personaggi. Un'altra nota positiva è data dal sistema di controllo del personaggio: non seguiremo l'azione come in *Quake* (cioè in prima persona) bensì come in un film con una telecamera mobile che cambierà in continuazione l'angolo di ripresa dando all'azione del gioco una vita e un tono del tutto nuovo e molto più veloce e accattivante.



Come in ogni film che si rispetti l'azione non è mai legata ad una sola inquadratura ma a più angoli diversi.

REQUISITI DI SISTEMA

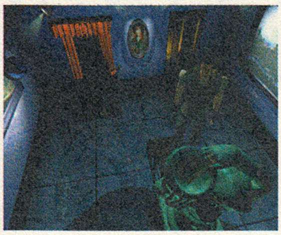
Resident Evil ha delle richieste abbastanza esagerate: necessita infatti di un Pentium 133 con 16 MB di RAM (ma sono raccomandati 32 MB). Oltretutto se il nostro computer possiede solo 16 MB di RAM, il gioco per poter partire richiederà altri 100 MB di spazio libero sul disco fisso. Obbligatorio un CD-ROM a 2x (ma consigliato vivamente un 4x) e una scheda grafica acceleratrice a scelta tra Diamond Monster 3D, Orchid Righteous, Matrox Mistique, Creative 3D Blaster, Flash 3D o Canopus Total 3D. Il gioco funziona sotto Windows 95 e supporta tutti i tipi di joypad, anche se è più comodo giocare con la tastiera.

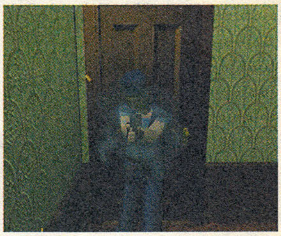
Alla fine abbiamo di fronte a noi un gran gioco che pecca però in un campo fondamentale: le eccessive richieste di hardware non corrispondono a quella dovuta cura dei particolari, non di secondaria importanza, che fanno sì che un prodotto come questo venga spedito nell'Olimpo dei videogiochi, relegandolo ad un livello più terreno di quanto avrebbe potuto meritare.

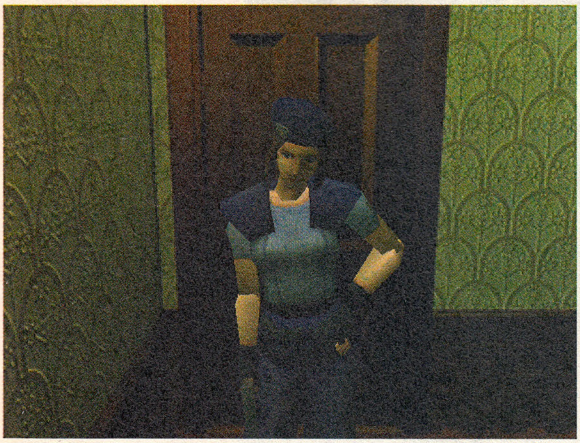
Gmc











I primi piani sono uno degli aspetti migliori di tutto il gioco. Qui vediamo Jill riflettere sul da farsi: l'avventura è ancora lunga e piena di insidie.

Negli ultimi anni siamo stati invasi da giochi fin troppo "buoni", e quelli "cattivi" sono stati ritoccati con censure e tagli. *Resident Evil* cerca di emergere mostrando un buon connubio tra trama, realizzazione grafica e tipo di gioco. Purtroppo, fallisce nella realizzazione grafica, dato che gli sfondi non sono abbastanza caratterizzati e le schede grafiche accelerate vengono utilizzate solo per muovere i personaggi e i mostri. L'ambientazione è degna di un romanzo di Lovecraft (autore famoso per il ciclo di Cthulhu) e crea un ottimo spessore, molto godibile per chiunque voglia divertirsi con scene un po' horror e un po' splatter. Tutto ciò è dato non solo dall'impostazione grafica ma anche da una curatissima colonna sonora e dalla necessità di servirsi della propria materia grigia. Dovremo cavarcela in ogni situazione, dal trovare i pulsanti dietro ai quadri alle ricerche estenuanti per tutta la casa per una chiave, al combattimento con i serpenti allo scontro con una pianta carnivora gigantesca e molto intelligente. Tutto ciò dà molta soddisfazione a chiunque provi a giocare a *Resident Evil*.

COMMENTO

GRAFICA 6
GIOCABILITÀ 7
LONGEVITÀ 7
SONORO 8

7


G.POLICE
La G-Police è una squadra speciale in forza tra i grattacieli di Calisto, dove la vita umana ha perso importanza e dove l'unica legge è quella delle multinazionali. Impersona Jeff Slater, nuovo cadetto della pattuglia della G-Police sulle tracce dei criminali responsabili della morte della sorella.
• Grafica poligonale e spettacolari effetti speciali.
• 35 missioni in 5 differenti scenari.
• Effetti di luce in tempo reale.
• Livello di difficoltà progressivo e missioni di esercitazione.
• Giocabilità fuori dal comune grazie all'utilizzo di schede grafiche 3DFX.
REQUISITI DI SISTEMA
Minimi:
• Pentium 120 MHz
• 16 MB di RAM
• Scheda grafica SVGA da 1MB
• Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
• Scheda grafica compatibile direct 3D o 3DFX
• CD ROM 4X
• Tastiera, mouse
Consigliati:
• Pentium 166 MHz
• 16 MB di RAM
• Scheda grafica SVGA da 1MB
• Scheda sonora SoundBlaster 16 bit
• Scheda grafica compatibile direct 3D o 3DFX
• CD ROM 4X
• Tastiera, mouse, joystick
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
PSYGNOSIS
PC CD ROM
HALIFAX
Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames
HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399
www.halifax.it
GPolice and the GPolice logo are trademarks of Psygnosis Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are trademarks of Psygnosis Ltd. All rights reserved.

• **CASA:** Microprose • **SVILUPPATORE:** Leader • **INTERNET:** Http://www.worms2.com
• **DISTRIBUTORE:** Leader • **TELEFONO:** 167/821177 • **PREZZO:** L. 89.900

Guerra tra vermi



I famosi invertebrati da combattimento tornano alla ribalta con un nuovo titolo. Gli ingredienti principali sono sempre gli stessi, azione e strategia combinati insieme, l'ambientazione tragicomica non è cambiata, eppure paragonato all'originale Worms 2 sembra un gioco totalmente nuovo. Potere della grafica!

L'originalità è una qualità ricercata da tutte le case software oggi impegnate nella produzione dei videogiochi. Purtroppo, quasi mai gli intenti si trasformano in realizzazioni pratiche, così con sempre maggior frequenza ci troviamo di fronte a titoli pressoché tutti simili tra loro. Un gruppo di programmatori dall'esperienza consolidata nel settore non ha mai tradito il credo del prodotto originale, tant'è che un paio di anni fa riscosse un larghissimo successo con un titolo unico nel suo genere, *Worms*, uno strategico a turni ricco di azione e umorismo. Oggi i ragazzi del Team 17, anche in considerazione del grande seguito ottenuto, ci regalano un'altra perla, un nuovo indimenticabile titolo, sequel del famoso gioco basato sulle guerre tra vermiciattoli.

CHE ROBA È

I giocatori di *Worms 2*, come nell'originale, devono prendere il controllo di una squadra di vermi da combattimento e confrontarsi contro uno o più avversari all'interno di uno scenario definito in due dimensioni. Solitamente i soldatini sono quattro (anche se è possibile variare il parametro nell'apposita sezione), mentre il terreno, caratterizzato da un andamento irregolare ed erto in molti suoi punti, è sempre circondato da acque letali. La partita si svolge in turni della durata di un minuto ciascuno, durante i quali i contendenti hanno l'opportunità di infierire sui nemici, servendosi di un'unità alla volta. Nell'arco di tempo di sessanta secondi è possibile compiere due tipologie d'azioni: uno spostamento e un intervento armato. Per spostamento s'intende lo strisciamento fisico del verme lungo il territorio, con possibilità di saltare i dossi più alti e arrampicarsi sui colli più ripidi con una corda da roccia (usando l'apposito "Ninja Rope"). Esaurito lo



Finalmente una cassa di rifornimenti! Solitamente cadono nei dintorni del giocatore in svantaggio.



Le azioni più devastanti e ridicole vengono riproposte dal gioco in una sorta di moviola televisiva. Assolutamente irresistibile.

L IMBRAZZO DELLA SCELTA

Le armi sono tantissime e diversissime tra loro, almeno per quel che riguarda la natura, perché dal lato degli effetti sono tutte ugualmente devastanti. Per rendersi meglio conto delle tante possibilità di colpire i nemici non c'è modo migliore che elencarne le categorie.

Armi balistiche
Sono essenzialmente missili (anche a ricerca) e mortai. Sono influenzati nella loro traiettoria dalla forza del vento. Il loro potere distruttivo è molto alto.

Attacchi aerei
Un attacco di questo tipo è efficace solo se i vermi da colpire si trovano bene esposti in superficie. Infatti, le bombe sganciate dal cielo hanno sul suolo conseguenze devastanti, tuttavia non in grado di scendere troppo in profondità.

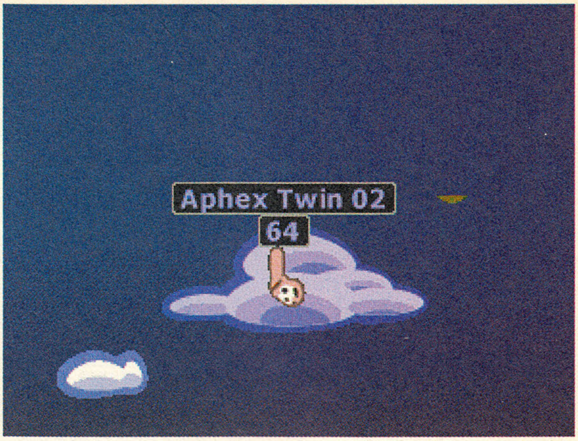
Bombe da lancio
L'impiego delle bombe è simile a quello dei missili, però in questo caso il vento non ha alcun effetto e la gittata è sensibilmente inferiore. La differenza con la categoria balistica sta nel fatto che l'arma non esplode col contatto, ma con il decorrere di un tempo prestabilito dal giocatore (da 1 a 5 secondi). Le bombe cluster e quelle "banana" (in assoluto le più devastanti) si dividono in frammenti, provocando esplosioni multiple e terrificanti.

Armi da fuoco
In questa categoria rientrano tutte le classiche armi da sparo, quali Uzi, fucile a pompa e via dicendo. La gittata è minima, l'effetto sul terreno è trascurabile e l'efficacia è media. In compenso, non c'è nessun rischio di rimanerne coinvolti.

Corpo a corpo
Un po' per beffeggiare l'avversario e un po' per variare il tipo d'azione, ci si può servire dei colpi di karate più fantasiosi. L'effetto è minimo, ma per finire un avversario è più che sufficiente. Mitiche sono le palle d'energia alla Ryu (personaggio di *Street Fighter 2*) e il Kamikaze, ossia il suicidio del proprio verme, al termine di un suo volo velocissimo, capace di scavare il terreno e abbattere qualsiasi ostacolo.

Bombe da piazzare
Sono essenzialmente mine e dinamite. Le seconde provocano le esplosioni più terribili dell'intero gioco. Se ben piazzate, riescono a lanciare i vermi nella stratosfera! Prima di usare tali armi è obbligatorio assicurarsi una via di fuga, altrimenti...

Bombe speciali
Rientrano in questo raggruppamento tutte le stramberie dei programmatori, come le pecore (saltano per cinque secondi sul terreno prima di esplodere), le vecchiette (stesso procedimento delle pecore, solo che camminano) e le super pecore. Sono terribili e assolutamente impossibili da controllare.



È un UFO...no! È un uccello...no! Allora cos'è? Superman...nemmeno. È solo un vermicello scagliato in aria dalla più terrificante delle esplosioni.

spostamento, che all'occorrenza può anche durare tutto un turno o non essere impiegato affatto, si può tentare di colpire uno dei vermi avversari mediante l'impiego di una delle armi disponibili in quel momento.

L'intervento armato causa quasi sempre un'esplosione (a seconda dell'arma), che ha effetti sia sul terreno, sia sui combattenti. Il primo si frantuma, mutando la sua conformazione, i secondi subiscono danni e spostamenti fisici più o meno plateali, in base alla potenza e alla precisione del colpo subito. Resta sottinteso che in un'esplosione ravvicinata può rimanere coinvolto anche l'aggressore, per la gioia e il godimento della povera vittima.

Tra gli interventi vanno distinti quelli armati da quelli tattici. Questi ultimi non implicano esplosioni di fuoco, bensì semplici azioni sul terreno. Per esempio, invece di sparare, si può decidere di scavare verticalmente od orizzontalmente nel terreno, allo scopo di ripararsi o di raggiungere per altre vie il nemico. O ancora si possono costruire ponti e barriere in protezione dal fuoco avversario. I veri e più gettonati interventi sono però quelli armati indirizzati ai denti dei vermi appartenenti alla fazione opposta. Per la precisione, le armi utilizzabili per certi scopi possono essere raggruppate in diverse categorie, usando quali discriminanti la gittata e la natura degli spari. La varietà è talmente ampia da poter sceglie di finire un avversario con un semplice colpo in testa inferto con una mazza da baseball, o mediante l'impiego di un terrificante attacco aereo con bombe al napalm. Il loro uso è molto semplice, basta decidere la direzione, la forza e il gioco è fatto, salvo impreviste variazioni di traiettorie decise dall'andamento del vento, comunque opportunamente rilevato da un apposito pannello.

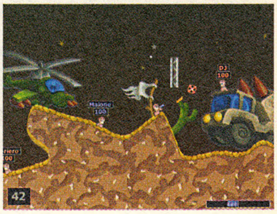
VENDETTA!

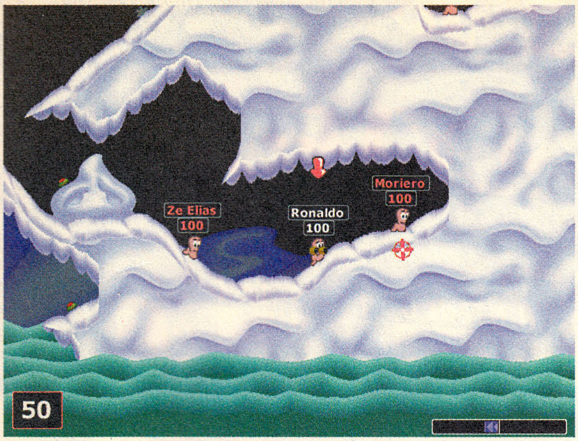
Lo scopo del gioco è semplicemente quello di eliminare tutti i vermi avversari. Per far ciò sono percorribili due vie: o si esaurisce l'energia di ciascun verme nemico a forza di esplosioni, oppure lo si spinge nelle gelide acque con un colpo ben assestato. Le partite avvengono al meglio dei 3 round (di default), dopodiché si ritorna nella schermata di partenza ad assaporare la vittoria e le abbondanti pietanze a base di statistiche e riassunti numerici. La componente strategica è intuitivamente la più richiesta nel gioco, però la creatività è forse un'abilità più decisiva ai fini della vittoria.



La Ninja Rope è una corda da roccia utilissima per muoversi senza l'ausilio del teletrasporto.

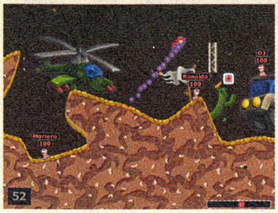






In questo gioco tutto è soggetto alle modificazioni dell'utente, voci e nomi dei vermi compresi. Esiste uno "stile italiano" già pronto con vocine nella lingua di Dante.

I turni di gioco sono intervallati e quasi scanditi da un elemento molto importante, vale a dire le casse che arrivano dal cielo. Quelle medicinali consentono di aumentare di un numero prestabilito l'energia del verme che le tocca per primo, mentre quelle degli armamenti possono avere un duplice effetto: o fornire reali ricariche alle armi, o coinvolgere lo sventurato soldato in una fragorosa esplosione.
Il concetto di fondo non è affatto complicato, ma ad arricchirlo di particolari ci pensano le mille (è proprio il caso di dirlo) variazioni consentite in qualunque ambito del gioco, oltre a una forte dose d'umorismo. Tanto per cominciare le ambientazioni sono oltre una decina e spaziano tra i temi più diversi (sport, medioevo, pirati, e così via). Come se non bastasse, la conformazione del campo di battaglia è prodotto in tempo reale da un motore generatore, che agisce seguendo il criterio della



casualità. In altre parole, non si gioca mai sullo stesso terreno per più di una volta. Se poi non si fosse soddisfatti, si può disegnare il proprio livello, impiegando il semplice editor allegato al gioco. Ma la personalizzazione è una caratteristica universale nel mondo di *Worms 2*, quasi fosse un imperativo attorno al quale i programmatori hanno sviluppato il gioco. Si può infatti variare praticamente tutto: caratteristiche delle armi (ritardo in turni dell'uso delle armi più devastanti, quantità di ricariche, efficacia, incisività sul terreno e altro ancora), numero di vermi da portare sul campo, voci campionate (anche elaborate dall'utente), nomi e perfino la quantità d'energia iniziale di ciascuna unità. Insomma, la quantità di modifiche che possono essere apportate alle sessioni di gioco sono talmente numerose da vanificare qualsiasi tentativo di elencazione. Prendeteci sulla parola, con le opzioni offerte, chiunque è messo nelle condizioni di sfornare la propria guerra personalizzata.

REQUISITI DI SISTEMA

La bella grafica di *Worms 2* in due dimensioni non richiede una scheda video particolarmente veloce, basta che abbia almeno 2MB di memoria. Anche il resto del sistema può non essere il top. Come processore va benissimo anche un vecchiotto Pentium 100, la memoria RAM deve raggiungere i 16 MB e per la lettura dei dati è sufficiente un CD-ROM 2X. Inutile dire che per diminuire i tempi d'attesa è bene servirsi di un CD-ROM almeno 8X e di 32 MB di RAM, ma in fin dei conti si tratta pur sempre di miglioramenti non strettamente connessi all'azione di gioco vera e propria. Per la modalità multigiocatore potete servirvi o di una rete, o di un modem per la connessione diretta e per quella via Internet.



Se un vermiciattolo cade da un'altezza troppo elevata può perdere punti vitali. Per evitarlo basta usare il paracadute o il bungee jumping!

Gmc

COMMENTO

Paragonato all'originale, *Worms 2* è graficamente di gran lunga superiore, possiede una giocabilità ancora maggiore e offre un'incredibile varietà sia in fatto di personalizzazione, sia in materia di azione. Preso come titolo a sé si dimostra altrettanto valido, capace di calamitare l'attenzione dei suoi giocatori con un concetto originale e coinvolgente. Non serve essere dei bravi smanettoni, perché vincere una partita a *Worms 2* è una questione di tattica e di accuratezza nel direzionare i colpi. Dopo un breve periodo di allenamento, speso quasi unicamente nel capire il miglior impiego di ciascun'arma, possiamo riuscire a giocare ad armi pari con chicchessia, anche correndo il rischio di uscire vincitori dalla sfida. L'Intelligenza Artificiale delle squadre sotto controllo del computer è davvero ben equilibrata, poiché anche al livello più alto i vermi avversari commettono errori tipici degli esseri umani (imprecisione, attimi di disattenzione, ecc.). La vera sfida il gioco la offre nella modalità multigiocatore, con la quale è concesso di prendere parte alle battaglie anche a ben otto giocatori contemporaneamente. In altre parole, *Worms 2* è in possesso di tutti gli attributi giusti e di una qualità sopra la media. Il solo appunto che si può muovere nei suoi confronti è quello di non presentare, proprio come il suo predecessore, una vera modalità storica o di campagne, capaci di dare continuità e obiettivi agli scontri armati.

GRAFICA 8
GIOCABILITÀ 10
LONGEVITÀ 8
SONORO 8

8

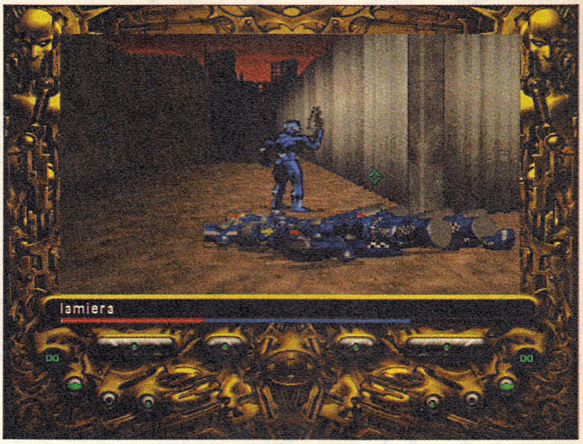


EROI DELLA MARVEL!
UN ALTRO GRANDE PICCHIADURO PER SATURN
SOLO! 8.000
GAMES MASTER
SONY • SEGA • NINTENDO • PC • SALA GIOCHI
BOMBERMAN 64
IL MITICO BOMBAROLO SU NINTENDO 64
Formula 1
Trucchi e segreti di F1 '97
La polizia del futuro
Grafica da brivido con G-Police
Guerre Stellari
Jedi Knight giocato per voi!
E inoltre!
FIGHTING FORCE
Recensito alla grande!
EXTREME-G
Correre fino alla morte...
MIB
Indossate gli occhiali scuri
Nuovi titoli dal Giappone
Anteprime
TOMB RAIDER 2 • LYLAT WARS • VIRUS BUST-A-MOVE 3 • CASTLEVANIA

• CASA: Grolier Interactive • SVILUPPATORE: Synthetic Dimensions • INTERNET: http://www.grolier.com
• DISTRIBUTORE: Software& Co. • TELEFONO: 0332/861133 • PREZZO: L.99.000

Killer!

Quale può essere la massima sfida che un assassino di professione, addestrato ad ogni pericolo, può pensare di affrontare? Naturalmente, se siamo i migliori nel nostro campo, sarebbe poter combattere contro noi stessi, se solo fosse possibile farlo. *Perfect Assassin* ci dimostra che, in casi particolari, può succedere anche questo!



Charon è un assassino professionista, probabilmente il migliore che sia mai esistito, arrivato alla perfezione grazie ad una serie infinita di modifiche artificiali apportate al proprio corpo fino a renderlo praticamente immortale e ben più efficiente di qualsiasi essere umano e non presente nella galassia. All'inizio dell'ennesima missione, Charon scopre che misteriosamente la sua memoria è stata azzerata ad eccezione di due strani termini per lui senza alcun senso logico; stoico, il protagonista decide comunque di proseguire la missione e di indagare in seguito sulla sua memoria e su quei due strani vocaboli. Durante una missione su un pianeta abitato da bizzarre creature non sempre antropomorfe, Charon dovrà confrontarsi con innumerevoli pericoli e problemi da risolvere ma ancora non conosce l'identità del suo nemico più mortale, che lo sta attendendo nascosto nell'ombra: sé stesso!

Senza svelarvi cosa sta dietro a tutto questo, sappiate che dovremo, nei panni di Charon, il perfetto assassino per antonomasia, affrontare anche noi stessi oltre che i soliti nemici che qualunque killer prezzolato incontra sempre, almeno nei giochi per computer, sulla sua strada. E se questa non è una vera sfida…

IL CAMMINO DI CHARON

La dinamica generale di *Perfect Assassin* è semplice: occorre esplorare le locazioni del pianeta alla ricerca di qualcuno o qualcosa che sia in grado di dare un significato ai due termini di cui sopra, quindi fino a quando non saremo in grado di ottenere quel risultato sarà necessario andare sempre più avanti e parlare con quante più creature possibili. Le due razze più diffuse convivono pacificamente, si tratta dei Jakhari, vera e propria forza lavorativa del pianeta, e dei Doolan, meno forti e più portati alle mansioni organizzative e, alla fine, ai posti di comando della scala gerarchica locale.

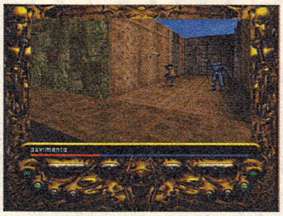
Come in tutti i luoghi civilizzati non tutto è tranquillo come sembra: terrorismo e delinquenza sono cose quasi normali anche in questo lontano pianeta e sarà nostro compito riuscire a sfruttare per il nostro vantaggio ora la parte onesta della popola-



Charon contro Rochan! Due assassini identici a confronto, anzi, lo stesso assassino!



Fortunatamente le ambientazioni cambiano di aspetto, ecco la casa di un personaggio importante.



Solo con l'aiuto della Jakhari abbiamo potuto aprire quel cancello, tutto sommato un enigma dei meno complessi.



In questo cantiere dovremo pianificare bene le nostre azioni, soprattutto sarà utile non sparare a casaccio.

zione, ora quella corrotta e pericolosa, ricordandoci sempre e comunque che siamo dei killer e che l'uccisione dei nostri interlocutori, quando non enormemente pericolosa per la nostra stessa incolumità, non è una cosa che si debba evitare per forza...

L'ABITO FA IL MONACO?

Siamo sinceri, negli ultimi mesi del 1997 è lecito aspettarsi di più da un gioco dal punto di vista estetico e funzionale. Minato in passato da ritardi notevoli, *Perfect Assassin* giunge ora sul mercato parecchi mesi di ritardo rispetto alle iniziali previsioni, e purtroppo si nota. La finestra di gioco è ridotta e la rappresentazione grafica dei vari ambienti è ben lungi dal raggiungere la precisione ed il dettaglio a cui siamo ormai tutti abituati. Capitolo a parte il sonoro, relegato ad una serie di esplosioni per quanto riguarda i combattimenti e ad una interessante ma poco utile sequenza di versi in linguaggio alieno nelle fasi di dialogo, fortunatamente (e logicamente) supportate da sottotitoli in italiano e non in lingua spaziale. Lasciando a parte per un attimo gli aspetti meramente estetici, concentriamoci sul gioco vero e proprio: è interessante? Facile da gestire? Notizie mediamente buone da questo punto di vista: se da una parte gli enigmi che Charon dovrà risolvere non sono mai particolarmente ardui da affrontare, il fatto che molte locazioni sono visitabili sin dall'inizio, lo rende un gioco decisamente insidioso, da affrontare con concentrazione e non con leggerezza, alla ricerca di ogni indizio utile e nel tentativo di non rovinare alcun oggetto o situazione. In *Perfect Assassin*, infatti, a differenza della maggioranza dei giochi di questo genere è possibile per il giocatore mettersi nei guai da solo e che imbocchi vicoli ciechi dai quali è impossibile uscire se non ricominciando il gioco da una posizione precedentemente salvata. È possibile "bruciare" degli oggetti, utilizzandoli in modo erroneo prima del momento corretto e quindi non potendo più risolvere alcuni enigmi, oppure rovinarsi la vita uccidendo un personaggio che magari ci sembrava particolarmente antipatico ma che si sarebbe rivelato indispensabile poche sequenze più tardi.

Da notare, inoltre, un aspetto estremamente interessante e piuttosto raro di questi tempi nei giochi: molti enigmi presenti sono risolvibili in più di un modo differente, e stiamo parlando di modi molto differenti l'uno dall'altro; spesso una delle vie implica l'uccisione di uno o più personaggi secondari, cosa da ponderare sempre con attenzione visto che non si sa mai quando un certo alieno potrà essere utile in seguito. Se questo da una parte è sicuramente un aspetto più che positivo del gioco, in quanto lo rendono impegnativo e degno di attenzione da parte di chi desidera una vera sfida da affrontare e non solo una serie di prove dalla facile soluzione, il genere degli enigmi e la trama tutto sommato sviluppata in modo non completamente soddisfacente rispetto alle interessanti premesse fanno scadere il tutto un po' in generale; inoltre, alcuni particolari non coerenti con il resto della realizzazione sconcertano a volte il giocatore, come quando parlando con degli esattori del racket locale ci sentiamo rispondere con estrema gentilezze e deferenza da un tizio entrato in un locale con un cannone enorme e con l'intento di compiere un omicidio di lì a poco, oppure quando uccidiamo qualcuno in un luogo affollato non vediamo alcuna reazione, di alcun genere, dei presenti. Insomma, a volte pare di muoversi in un vero mondo regolato da meccanismi verosimili, altre volte invece accadono cose strane e poco coerenti - ma, forse, tutto questo è dovuto al fatto che ci troviamo ad anni luce dalla nostra Terra...

Gmc

REQUISITI DI SISTEMA

Charon e le sue avventure si accontentano di poco per girare al meglio, sarà infatti più che sufficiente un buon 486 con otto MB di RAM, venti MB di spazio libero su disco fisso ed una scheda video compatibile con le specifiche VESA 1.2. Le installazioni possibili sono tre, delle quali la media si rivela essere più che utilizzabile, occupando circa 70 MB su disco fisso. Dal punto di vista sonoro sono supportate molte schede, noi abbiamo avuto problemi con i driver General Midi (testati con una Roland) e quelli SoundBlaster 16, mentre con quelli generici Sound Blaster tutto è andato liscio. Il gioco è progettato per girare sotto DOS o in una sessione DOS in ambiente Windows.

ITALIANO SPAZIALE

La versione testata di *Perfect Assassin* era completamente tradotta in italiano, sebbene questo non sia perfetto quanto il protagonista del gioco; da notare comunque come i nomi degli alieni, di per loro costruiti su giochi di parole inglesi, sono stati portati in italiano in modo spesso buffo e molto ben riuscito! Il parlato dei personaggi è stato lasciato in linguaggio alieno: il gioco non contiene parlato ma solo sottotitoli, è però possibile ascoltare i grugniti dei personaggi nella loro pronuncia originale: chissà se dicono davvero sempre quanto leggiamo nei sottotitoli? Difficile saperlo!



Grazie a questa schermata possiamo stabilire quali personaggi saranno in gioco nello scenario, quali saranno umani e quale sarà il livello dell'AI per gli altri.



COMMENTO

Un titolo controverso, con caratteristiche molto interessanti sepolte sotto pecche e lacune tecniche che le fanno passare più per penalizzazioni che come veri lati positivi. L'interfaccia di movimento e azione, ad esempio, pur semplice e limitata è di una comodità a dir poco istintiva, idem dicasi per il sistema di dialogo che, pur con una certa macchinosità superabile comunque con un po' di pratica da parte del giocatore, è un buon tentativo di creare qualcosa di innovativo ed allo stesso tempo intuitivo da utilizzare. Buona anche l'idea del personaggio potente ma svantaggiato alla partenza dalla sua amnesia, intrigante quella della sfida con il suo doppio; peccato che tutto questo sia dapprima mitigato dall'aspetto generale del programma (davvero troppo retrò) e quindi quasi definitivamente sepolto dalla difficoltà generale (sebbene assolutamente non esasperata) non accompagnata da sceneggiatura, dialoghi e realizzazione tecnica - appunto - adeguati ai titoli in circolazione oggi. Un anno fa ci avrebbe sicuramente impressionato maggiormente.

5

GRAFICA	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SONORO
5	6	7	4

DELPI

Quello che ci vuole ora...
...è un buon digestivo!



Programma e Manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Windows '95.

DARK COLONY

Agli alieni, la razza umana piace ...cruda! Ma calma: dovranno sudare non poco per averti e mettere in campo tutta la loro intelligenza e capacità strategica.
Ci sarà da rimanere a bocca aperta di fronte alla straordinaria ricchezza dell'ambiente circostante e dell'azione.
E se poi l'alieno fossi TU?

prossimamente disponibili i livelli aggiuntivi.

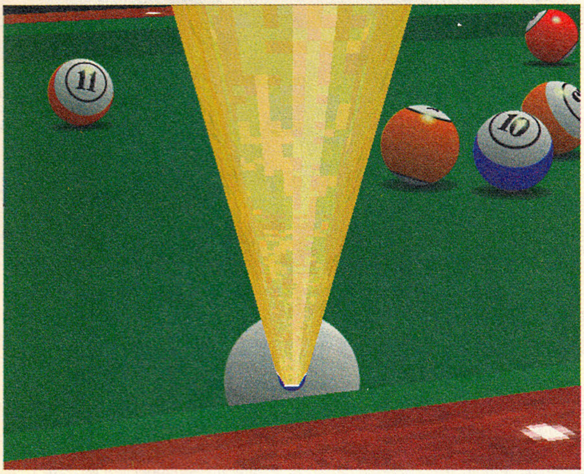
PC CD-ROM

Numero Verde 167-821177 www.leaderspa.it

LEADER
Qualità Interattiva.

• CASA: Interplay • SVILUPPATORE: Interplay • INTERNET: http://www.interplay.com
• DISTRIBUTORE: Halifax • TELEFONO: 02/413031 • PREZZO: L. 79.000

Palla in buca!



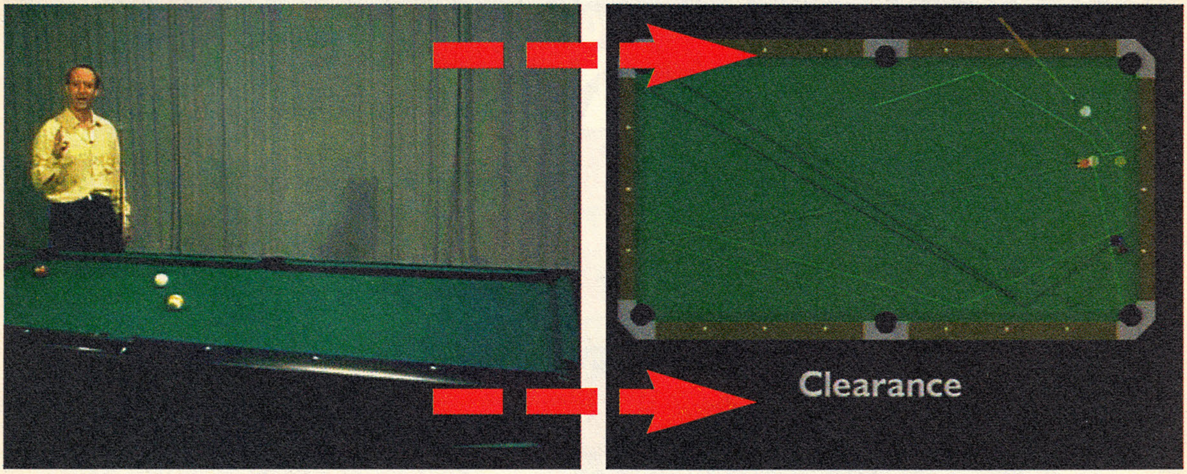
Geometria, Fisica e Fortuna: sono queste le tre "arti" di cui dobbiamo disporre per giocare a *Virtual Pool 2* e portare a casa la vittoria.

Fra i giochi che ognuno di noi può provare nel corso della sua vita, il biliardo offre, di sicuro, la possibilità di divertirsi e, allo stesso tempo, di affinare alcune capacità poco sfruttate nelle situazioni comuni. Mandare la palla in buca può risultare infatti una delle imprese ludiche più difficili se affrontata con lo spirito sbagliato. Il biliardo non è semplicemente un gioco basato sulla fortuna di indovinare una serie di sponde e coincidenze quasi impossibili, ma anzi è la capacità di saper prevedere come si comporterà la palla, come rimbalzerà sulla sponda e come reagiranno le altre sfere disposte sul panno verde. Chi si avvicina per la prima volta al tavolo da biliardo teme sempre o di "bucare" il panno o di mandare qualche palla fuori da una finestra. Inutile nascondere che tutto ciò è la pura e semplice verità (perché questa eventualità è capitata a tutti noi, almeno una volta, anche se con esiti meno tragici) ma non dobbiamo aver assolutamente paura di rischiare e tentare, perché niente gratifica di più di aver programmato un colpo al millimetro e vedere che questo colpo riesce alla perfezione.

COLPO DA MAESTRO!

Tutto ciò è quanto troviamo in *Virtual Pool 2*, una grande simulazione che ci offre la possibilità di giocare a ben dodici diverse varianti del biliardo a buche. Tutti noi abbiamo gustato film come "Il colore dei soldi" o "Io, Chiara e lo Scuro" dove abbiamo potuto godere di autentiche e grandi performance sul panno verde giocate con grande maestria da grandi giocatori come Carlo Liotti (famoso come "Lo Scuro").

In questo gioco c'è davvero tutto e per tutti i gusti: sia i giocatori esperti che conoscono tutti i trucchetti del mestiere fino ai giocatori meno capaci, potremo divertirci nel cercare di imparare, migliorare o affinare la nostra tecnica e tattica di gioco. A nostra disposizione, avremo gli insegnamenti "on-line" di



Adesso è ora di imparare a giocare sul serio. Guardiamo lo schema del colpo che vogliamo effettuare e poi ascoltiamo attentamente quanto dice il nostro maestro. Poi tentiamo di eseguirlo fino a quando non raggiungeremo il nostro scopo: mandare la palla in buca!

REQUISITI DI SISTEMA

Virtual Pool 2 non ha richieste assolutamente particolari e non sfrutta la neonata tecnologia 3Dfx, regalando a chiunque grandi emozioni. Il minimo richiesto è un Intel 486 a 66 MHz, con 8 MB di RAM. Può essere installato o sotto DOS 6.0 o sotto Windows 95 (con DirectX 5.0, presenti comunque nel CD-ROM stesso). Occupa 12 MB di memoria sul nostro disco fisso più altri 4 MB per poter caricare il gioco e richiede un CD-ROM a 4x e una scheda grafica local bus o PCI con 2 MB. Cosa strana è che è richiesta anche una scheda grafica, quasi sempre totalmente inutilizzata se escludiamo gli effetti degli scontri tra le palle e i parlati dei filmati.

due esperti giocatori anglosassoni che, attraverso alcuni filmati presenti sul CD-ROM, ci mostreranno come guidare il pallino, le palle avversarie, come usare le sponde (la famosa regola dei rombi!), quando difenderci e quando attaccare l'avversario.

Il tutto in una veste grafica davvero molto interessante: ogni singola palla, sia "vuota" sia "piena", è stata animata con una devozione e una cura strepitosa.

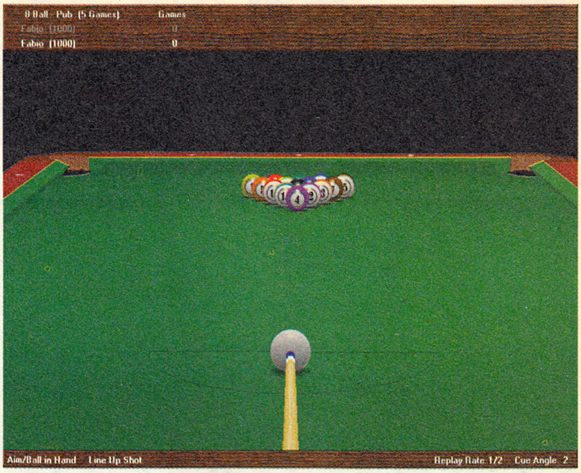
Potremo gustarci lo scorrere della palla in tutta la sua virtuale sfericità, potendo osservare i nostri colpi da varie angolazioni, cambiandole anche in tempo reale, riuscendo a seguire la partita come se fossimo davvero intorno al tavolo.

LA STECCA AL COMPUTER

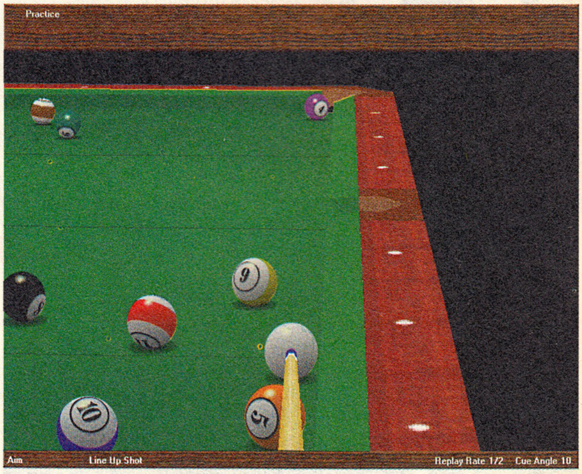
Il grande merito di questo gioco è di aver ricreato un tavolo da biliardo dentro il nostro monitor con grande realismo e di essere capace di dare a chiunque l'impressione di giocare sul serio a biliardo. Oltretutto, il gioco dispone di una quarantina di filmati in cui vengono spiegate sia le regole fondamentali del gioco sia i colpi più difficili da giocare.

Purtroppo, attraverso questo gioco, non potremo mai gustarci l'emozione vera di tenere una stecca in mano e di cercare di eseguire un colpo a tre sponde con due palle in buca, però potremo cercare di emulare queste imprese, pronti poi ad usare quanto abbiamo imparato in una partita dal vero. In tale senso, cioè vedere questo gioco come un maestro da cui imparare, *Virtual Pool 2* è a dir poco strepitoso vista la quantità di situazioni di gioco che propone. È infatti possibile ricreare qualsiasi situazione di gioco e riprovare fino alla noia un certo colpo, usando ogni volta un diverso effetto o una diversa tattica di gioco, per cercare di scoprire il colpo perfetto. Tutto questo però risulta però abbastanza difficile, in quanto all'inizio il sistema di controllo misto mouse-tastiera risulta essere un po' complicato da assimilare: dovremo avere la pazienza necessaria di superare una prima fase in cui non ci riuscirà praticamente nulla per poi iniziare a comprendere il sistema di controllo e sbizzarrirci in magistrali colpi con l'effetto!

Gmc



Il colpo d'apertura può essere fondamentale, quindi cerchiamo di non fare errori e mandiamo subito qualche palla in buca.



In questa parte del gioco possiamo cercare di imparare l'uso delle sponde e provare con tutta calma gli effetti sul nostro pallino.

Un gran bel lavoro, un gioco realizzato con gran cura ma estremamente semplice. Ci teniamo a sottolineare che il gioco è stato pensato e realizzato solo come simulatore del biliardo; infatti, risulta essere ridotto all'osso, dal punto di vista grafico, senza fronzoli, fin troppo nudo in alcuni momenti. Anche se la guida per imparare a giocare è ottima, arricchire il gioco di qualche animazioncina o di qualche elemento grafico in più (nel gioco vedremo solo il tavolo, senza mai nulla di puramente ornativo) non sarebbe stata una scelta sbagliata, in quanto avrebbe dato un tono più realistico e meno virtuale a tutto il gioco. Oltretutto non c'è assolutamente nessun tipo di motivo musicale che accompagna le nostre azioni di gioco, rendendo totalmente, o quasi, inutilizzata la scheda sonora. Ultima piccola critica è l'assenza del biliardo all'italiana (quello senza buche e con i birilli bianchi e rossi, per intenderci), versione molto più conosciuta nel nostro paese del biliardo e che, quindi, avrebbe attirato di più l'attenzione del pubblico nostrano. Comunque, dobbiamo attribuire grande merito ai programmatori che hanno invece raccolto ben dodici versione del biliardo in stile inglese o americano, cioè quello con il tavolo a sei buche e con le palle numerate. Il risultato è sicuramente interessante ma poteva essere di gran lunga migliore.

COMMENTO

6

GRAFICA	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SONORO
7	6	7	5

REQUISITI DI SISTEMA

Virtual Pool 2 non ha richieste assolutamente particolari e non sfrutta la neonata tecnologia 3Dfx, regalando a chiunque grandi emozioni. Il minimo richiesto è un Intel 486 a 66 MHz, con 8 MB di RAM. Può essere installato o sotto DOS 6.0 o sotto Windows 95 (con DirectX 5.0, presenti comunque nel CD-ROM stesso). Occupa 12 MB di memoria sul nostro disco fisso più altri 4 MB per poter caricare il gioco e richiede un CD-ROM a 4x e una scheda grafica local bus o PCI con 2 MB. Cosa strana è che è richiesta anche una scheda grafica, quasi sempre totalmente inutilizzata se escludiamo gli effetti degli scontri tra le palle e i parlati dei filmati.

due esperti giocatori anglosassoni che, attraverso alcuni filmati presenti sul CD-ROM, ci mostreranno come guidare il pallino, le palle avversarie, come usare le sponde (la famosa regola dei rombi!), quando difenderci e quando attaccare l'avversario.

Il tutto in una veste grafica davvero molto interessante: ogni singola palla, sia "vuota" sia "piena", è stata animata con una devozione e una cura strepitosa.

Potremo gustarci lo scorrere della palla in tutta la sua virtuale sfericità, potendo osservare i nostri colpi da varie angolazioni, cambiandole anche in tempo reale, riuscendo a seguire la partita come se fossimo davvero intorno al tavolo.



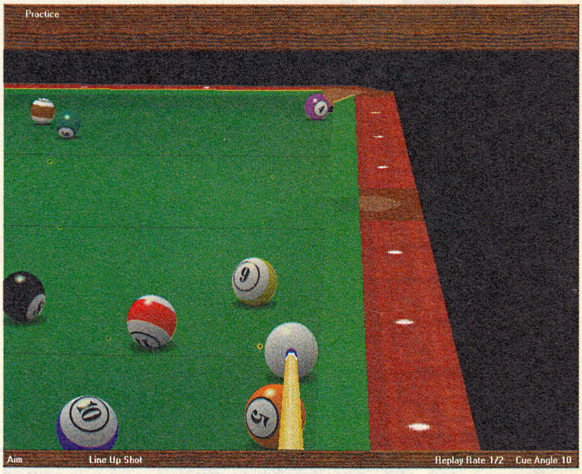
Il colpo d'apertura può essere fondamentale, quindi cerchiamo di non fare errori e mandiamo subito qualche palla in buca.

LA STECCA AL COMPUTER

Il grande merito di questo gioco è di aver ricreato un tavolo da biliardo dentro il nostro monitor con grande realismo e di essere capace di dare a chiunque l'impressione di giocare sul serio a biliardo. Oltretutto, il gioco dispone di una quarantina di filmati in cui vengono spiegate sia le regole fondamentali del gioco sia i colpi più difficili da giocare.

Purtroppo, attraverso questo gioco, non potremo mai gustarci l'emozione vera di tenere una stecca in mano e di cercare di eseguire un colpo a tre sponde con due palle in buca, però potremo cercare di emulare queste imprese, pronti poi ad usare quanto abbiamo imparato in una partita dal vero. In tale senso, cioè vedere questo gioco come un maestro da cui imparare, *Virtual Pool 2* è a dir poco strepitoso vista la quantità di situazioni di gioco che propone. È infatti possibile ricreare qualsiasi situazione di gioco e riprovare fino alla noia un certo colpo, usando ogni volta un diverso effetto o una diversa tattica di gioco, per cercare di scoprire il colpo perfetto. Tutto questo però risulta però abbastanza difficile, in quanto all'inizio il sistema di controllo misto mouse-tastiera risulta essere un po' complicato da assimilare: dovremo avere la pazienza necessaria di superare una prima fase in cui non ci riuscirà praticamente nulla per poi iniziare a comprendere il sistema di controllo e sbizzarrirci in magistrali colpi con l'effetto!

Gmc



In questa parte del gioco possiamo cercare di imparare l'uso delle sponde e provare con tutta calma gli effetti sul nostro pallino.

COMMENTO

Un gran bel lavoro, un gioco realizzato con gran cura ma estremamente semplice. Ci teniamo a sottolineare che il gioco è stato pensato e realizzato solo come simulatore del biliardo; infatti, risulta essere ridotto all'osso, dal punto di vista grafico, senza fronzoli, fin troppo nudo in alcuni momenti. Anche se la guida per imparare a giocare è ottima, arricchire il gioco di qualche animazioncina o di qualche elemento grafico in più (nel gioco vedremo solo il tavolo, senza mai nulla di puramente ornativo) non sarebbe stata una scelta sbagliata, in quanto avrebbe dato un tono più realistico e meno virtuale a tutto il gioco. Oltretutto non c'è assolutamente nessun tipo di motivo musicale che accompagna le nostre azioni di gioco, rendendo totalmente, o quasi, inutilizzata la scheda sonora. Ultima piccola critica è l'assenza del biliardo all'italiana (quello senza buche e con i birilli bianchi e rossi, per intenderci), versione molto più conosciuta nel nostro paese del biliardo e che, quindi, avrebbe attirato di più l'attenzione del pubblico nostrano. Comunque, dobbiamo attribuire grande merito ai programmatori che hanno invece raccolto ben dodici versione del biliardo in stile inglese o americano, cioè quello con il tavolo a sei buche e con le palle numerate. Il risultato è sicuramente interessante ma poteva essere di gran lunga migliore.

6

GRAFICA 7 — GIOCABILITÀ 6 — LONGEVITÀ 7 — SONORO 5

La rivista di computer che ti fa capire tutto.

Dalla prima all'ultima parola



DUE CD ROM IN REGALO A SOLE 8.000 LIRE

DELPI

Il vero 3D, si gioca così!



Requisiti tecnici: PC portatili o IBM compatibili.

SPACE ORB 360 + DESCENT 2

Ecco una grande vendita abbinata: SPACE ORB 360, pad dalle prestazioni eccezionali e DESCENT 2, software ideale per metterlo alla prova. Non per niente DESCENT 2 è il primo grande software in 3D, un successo che qui trovi in versione integrale!

SPACE ORB 360 e DESCENT 2 li puoi avere oggi a un prezzo davvero imbattibile! Completamente rinnovato, SPACE ORB 360 è l'unico pad utilizzabile anche con i PC portatili. Insieme a lui, potrai entrare veramente nel gioco e sperimentare ciò che ancora non conosci.

Premio Smau Industrial Design
1997
Segnalato • Finalist

Numero Verde 167-821177 www.leaderspa.it

LEADER HARDWARE
Qualità Interattiva.

• CASA: Electronic Arts/Origin • SVILUPPATORE: Firaxis • INTERNET: Http://www.firaxis.com
• DISTRIBUTORE: CTO • TELEFONO: 051/753133 • PREZZO: L. 89.000

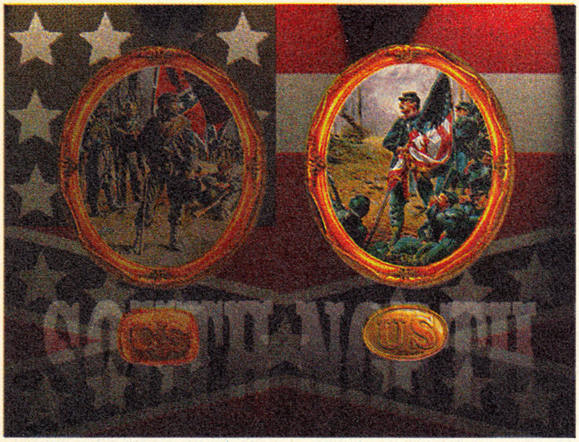
Guerra per veri esperti

La carica di Picket, la difesa di Cemetery Hill, l'epico assalto a Round Top Hill: la più famosa battaglia della Guerra Civile Americana rivive in *Gettysburg!*

Siamo tutti d'accordo, la guerra, quella vera, non è sicuramente un gioco o un passatempo. Tuttavia, esistono migliaia di appassionati di storia in tutto il mondo che hanno come hobby la ricostruzione di battaglie storiche.

Questi scontri vengono ricreati utilizzando ferree regole, studiate a tavolino da esperti storici e militari, che permettono uno svolgersi della battaglia credibile e realistico. In mezzo mondo, anche in Italia, troviamo giocatori di tutte le età che il sabato pomeriggio si ritrovano in uno scantinato o in un magazzino attorno a enormi tavoli, su cui sono piazzati plastici che ricreano terreni storici come Cannae, Agincourt, Hastings, e così via. Imperturbabili signori di mezza età, flemmatici professori, scatenati studenti universitari che muovono soldatini di piombo e tirano manciate di dadi per scoprire l'esito di un combattimento.

Queste regole, spesso e volentieri, più sono accurate e precise e più sono complicate: immaginiamo di dover ricreare uno scontro tra legionari romani di Cesare e bande di guerrieri galli di Vercingetorige. Dobbiamo tener presente l'equipaggiamento dei soldati, la carica impetuosa dei Galli, l'addestramento ricevuto prima di andare in battaglia e l'esperienza acquisita in altri scontri. E non solo: bisogna tener conto della forza d'ogni tipo di unità, come cavalleria, fanteria pesante, ausiliari contro ogni altro tipo di unità. Ad esempio, la cavalleria pesante è fortissima contro qualsiasi altro tipo di cavalleria, un po' come i moderni carri armati, ma contro la fanteria pesante in ordine chiuso armata di picche, come la falange macedone o gli



In *Gettysburg* potremo scegliere di schierarci dalla parte dei Confederati o dei Nordisti e riscrivere veramente la storia di quei giorni...



Controlleremo le unità schierate in file o colonne, cliccandovi sopra e poi "trascinando" la linea verso la posizione finale.

PER CHI VUOLE SAPERNE DI PIÙ

Gettysburg è senz'altro una delle battaglie più importanti degli ultimi secoli, probabilmente quella che segna la nascita degli scontri moderni di fanteria e di artiglieria, gli stessi visti, purtroppo, nella Prima Guerra Mondiale in mezza Europa. Se siete interessati a saperne di più, e avete un collegamento a Internet, potete dare un'occhiata alle diverse risorse disponibili sulla rete.

http://www.gettysburg.com/: è il sito mantenuto dalla comunità di Gettysburg per promuovere la conservazione dei luoghi dove è avvenuta la battaglia. Questo sito contiene, tra l'altro, le mappe della battaglia e la cronologia completa degli eventi dal primo a tre luglio del 1863.

http://www.gettysbg.com/: il sito contiene tutte le informazioni di cui ha bisogno un turista interessato a un istruttivo viaggio in quella parte della Pennsylvania; potrete persino scegliere l'albergo dove alloggiare e vedere il calendario aggiornato di tutti gli eventi e le manifestazioni tenute intorno a Gettysburg.

http://www.arthes.com/gdg/: l'obiettivo di questo sito è di preservare i luoghi della battaglia, ma soprattutto di promuovere forum di discussioni su Gettysburg e in generale sulla Guerra Civile Americana. Troverete anche numerosi articoli presi dal "Gettysburg Magazine", il quotidiano locale, datati 1863!







svizzeri medioevali, può poco o nulla.

Il fatto che le regole siano quindi spesso macchinose, ricche di eccezioni e interpretazioni, e quasi sempre scritte in inglese molto criptico, sbarra la strada ad appassionati di storia o curiosi, che rimangono affascinati di fronte a file di soldatini colorati con molta cura ma che non si sognerebbero mai di studiarsi manuali ciclopici anche solo per capire come muovere qualche unità.

IL COMPUTER ENTRA IN GIOCO

Ovviamente, i programmatori di videogiochi hanno preso la palla al balzo sin dai tempi dei primi computer, e non appena la potenza di questi ha raggiunto livelli sufficienti per simulazioni militari, sono apparsi i primi giochi di guerra per computer. Nei primi tempi, si trattava di conversioni da giochi da tavolo già esistenti (il gioco *Civilization* della Microprose in cui è possibile gestire interi imperi dagli albori della storia sino alla conquista dello spazio ne è un esempio), ma presto apparirono titoli creati appositamente per computer.



Abbiamo appena selezionato l'unità nascosta nel bosco e la stiamo portando all'aperto, dove ci aspetta una unità Sudista.

Il problema dei giochi di guerra per computer era però lo stesso dei "corrispettivi" da tavolo. Se da una parte, il computer si preoccupava di gestire gli scontri utilizzando sia i dati sulle unità militari che una componente casuale (l'analogo del tiro del dado nei combattimenti su tavolo), perplessità e dubbi persistevano sulle regole che gestivano i movimenti delle unità e dei combattimenti. Inoltre, per questo tipo di giochi è sempre stato privilegiato un sistema di controllo diviso in turni, macchinoso ma più simile ai giochi da tavolo "padri" di questo genere. Oltre a complicare ulteriormente il gioco, il sistema a turni rendeva impossibile giocare contro un amico, a meno di non dover costringere l'avversario ad attendere pause relativamente lunghe mentre spostavamo le nostre unità, e arrenderci ad altrettante pause durante i suoi turni. Da tre o quattro anni, proprio per questo motivo, molte case di software hanno deciso di puntare su giochi di guerra in tempo reale, come *Red Alert*, *Total Annihilation* e *7th Legion*, che sicuramente sono più immediati e giocabili dopo pochi minuti dall'installazione. Da una parte, questo ha permesso a molti giocatori che ignoravano completamente i giochi di strategia di avvicinarsi a un genere mai visto prima. Ma dall'altra, i giochi di guerra si sono appiattiti un po' troppo, diventando tutti simili tra di loro, almeno sotto il punto di vista del sistema di controllo.

SCIOGLIETE I MASTINI DELLA GUERRA

Su questo scenario, che ci siamo permessi di delineare molto velocemente, arriva *Gettysburg* di Sid Meier. I nostri lettori avranno notato che difficilmente citiamo gli autori dei giochi: tuttavia, questo caso rientra nella classica "eccezione che conferma la regola", dato che Sid Meier è senza dubbio uno dei creatori di giochi più importanti e famosi al mondo, e tra i numerosi capolavori che ci ha proposto negli ultimi anni spiccano i due *Civilization*. *Gettysburg*, ultima sua produzione, propone com'è facilmente intuibile, un gioco di guerra incentrato esclusivamente sulla famosissima battaglia della Guerra Civile Americana che segna l'apice dell'avanzata dei Confederati verso il cuore dell'America Unionista. Il primo elemento di distinzione di questo gioco è proprio nello scenario proposto: invece che un'intera guerra, combatteremo una sola battaglia, esaminata però fin nei minimi dettagli. Tutti sappiamo che Gettysburg, combattuta nel 1863, fu vinta dopo tre giorni di aspri scontri dagli Unionisti, dopo alterne vicende. Potremo scegliere di assumere il comando dei Ribelli di Lee oppure degli Unionisti, e seguire tutta la durata dello scontro, dalle prime scaramucce a nord della città fino alla disastrosa carica di Pickett. Infatti, *Gettysburg* è diviso in una serie di oltre 40 battaglie più piccole che, nella realtà, hanno determinato la cruciale vittoria del nord.

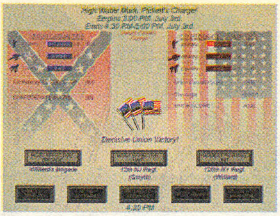
Potremo scegliere di affrontare una battaglia dopo l'altra singolarmente, oppure di combattere una mini campagna in cui, a seconda dell'esito di ogni battaglia che affronteremo, verrà determinata la battaglia successiva. Questo significa che è facilissimo discostarsi dal reale andamento della battaglia, e capitare in uno scenario "ipotetico", in cui ad esempio Little Round Hill è caduta in mano sudista, oppure Pickett trattiene le sue truppe di fronte all'artiglieria nordista.

Ogni battaglia viene rappresentata su una mappa tridimensionale, che potremo ruotare o zoomare a nostro piacimento.

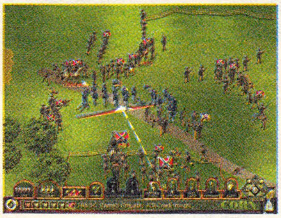
Le truppe sono schierate sul campo a seconda dei successi ottenuti in precedenza, e una chiara voce anglosassone indica quali sono gli obiettivi (ad esempio, una collina o un casolare), e il tipo di truppe che abbiamo a nostra disposizione, spesso sottolineando il loro livello di esperienza.



Per vincere una battaglia, dovremo conquistare tutti i punti vitali della mappa e mettere in fuga le unità nemiche.



Alla fine della battaglia, scopriremo come è andato lo scontro.



REQUISITI DI SISTEMA

Gettysburg richiede un Pentium a 100 MHz, 16 MB di RAM e un lettore CD-ROM 2X. Consigliamo però un processore più potente, dal 133 in su, e un CD-ROM 4X. Per quanto riguarda lo spazio occupato su hard disk, ce la caveremo con meno di 50 MB. Fortunatamente, la grafica tridimensionale, per quanto ricca e completa, non richiede nessuna scheda grafica accelerata. Infatti, quando ci sposteremo per la mappa, spariranno tutti gli elementi del paesaggio, tranne strade e, ovviamente, le unità, per poi riapparire quando avremo completato lo spostamento.L'unico rammarico è che chi possiede una scehda accelerata per ora non trarrà alcun vantaggio dalla propria 3Dfx o PowerVR.

GENERALE, È TUTTO SOTTO CONTROLLO...

Gettysburg è in tempo reale, nel senso che la battaglia procede mentre stiamo muovendo le nostre truppe, e che il nemico reagisce prontamente ai nostri movimenti. Tuttavia, potremo ridurre la scala temporale al minimo per esaminare con calma la situazione e impartire gli ordini appropriati, oppure accelerarla nei momenti "morti" in cui non capita nulla (davvero pochi, a dire il vero!).

Muovere le nostre truppe è davvero semplice e intuitivo: selezioniamo un'unità (al livello di brigata) e poi scegliere la formazione, tra linea (per fare fuoco), colonna (per muoversi rapidamente da una parte all'altra del campo) e formazione sparsa, per muoversi pronti al combattimento più velocemente e per subire danni inferiori a causa del fuoco nemico, a scapito di una potenza di tiro notevolmente ridotta. Selezionando il comandante di una brigata, possiamo impartire ordini più elaborati, come il disporsi su doppia linea. Inoltre, a ogni unità può essere ordinato di ruotare per fronteggiare il nemico, di ritirarsi o di raggrupparsi intorno al comandante. Infine, per spostare fisicamente le unità, dovremo selezionarle con il mouse e poi indicare il punto in cui devono arrivare.

Questo sistema è davvero intuitivo e pratico, e nelle numerose battaglie che abbiamo combattuto, non abbiamo mai dovuto rallentare lo scorrere del tempo, dato che c'è tutto il tempo per impartire o modificare ordini e per reagire ai movimenti del nemico.

La Guerra Civile Americana fu soprattutto combattuta dalla fanteria (le unità di cavalleria sono quasi inesistenti in *Gettysburg*) e quindi le truppe nemiche, come le nostre, non si muovono mai troppo velocemente per poter reagire o osservare due punti diversi del campo, come invece capita in giochi come *Red Alert*.

Ovviamente, c'è da chiedersi se un gioco che simula una singola battaglia, per quanto importante, possa garantire un divertimento a lungo termine.

Le opzioni a nostra disposizione sono davvero molte, a partire dal fatto che possiamo schierarci sia con i Confederati sia con i Nordisti; inoltre, possiamo scegliere quattro livelli di difficoltà (l'ultimo è davvero complesso), e se consentire al generale controllato dal computer uno stile diretto, avvolgente, o indiretto.

Non mancano le opzioni multigiocatore, che ci consentiranno di guerreggiare contro un amico via modem, Internet o collegamento diretto.

E che vinca il migliore!

Gmc



COMMENTO

GRAFICA 8

GIOCABILITÀ 8

LONGEVITÀ 7

SONORO 7

Giudicare *Gettysburg* non è per niente facile. Si tratta di un ottimo, e probabilmente del più intuitivo e semplice, gioco di guerra presente sul mercato per PC, ed è quindi ideale per chi vuole avvicinarsi all'interessante, anche se poco conosciuto, genere dei giochi di guerra. D'altra parte, è sicuramente limitato, in quanto offre la possibilità di combattere una sola battaglia, e per quanto lo scontro di Gettysburg sia complesso e interessante, e si presti a studi e a speculazioni di vario genere, rimane in ogni modo un po' troppo circoscritto. Lo consigliamo a tutti quelli che hanno la passione per la storia, per i "soldatini", oppure vogliono provare un gioco diverso e originale ma non troppo complesso. Inutile dire che è necessario conoscere più che bene la lingua inglese per apprezzare fino in fondo *Gettysburg*.

7

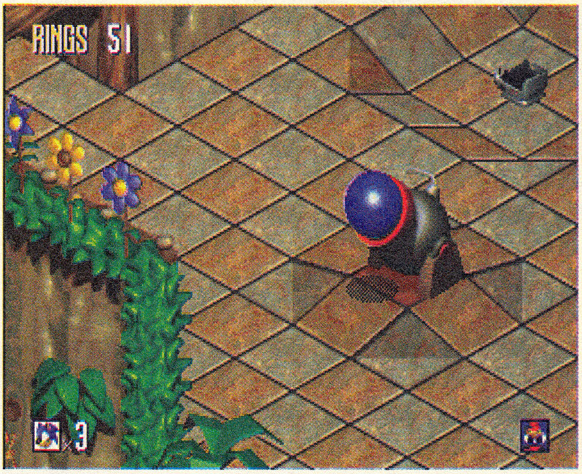
Rotolando più veloce della luce

Il porcospino superveloce, mascotte della Sega, arriva su PC sotto forma di CD-ROM con una nuova avventura tridimensionale, ovvero *Sonic 3D*.

Sonic e i suoi amici, questa volta, hanno deciso di esplorare l'Isola di Flicky, che, secondo le leggende contiene diverse gemme magiche di grande potere, tra cui i famosi Smeraldi del Caos. Il compito del nostro amico porcospino è quello di trovare i Flicky, dei misteriosi piccoli uccellini che nascondono il segreto delle gemme. Sembra, infatti, che questi rari volatili si possano osservare soltanto in prossimità delle pietre. Ma gli smeraldi hanno attirato l'attenzione anche del Dottor Robotnik, che ha già cominciato la conquista l'isola inserendo dei dispositivi di difesa e delle trappole, e trasformando i Flicky in malvagi robot ai suoi ordini. Questi scopre che gli uccellini vivono in un'altra dimensione, dove si trovano anche gli Smeraldi del Caos, e che possono attraversare le varie dimensioni grazie a dei portali fatti ad anello. Il compito di Sonic, dunque, ora si fa ancora più difficile: dovrà liberare i Flicky dal loro corpo robotico e rispedirli, attraverso gli anelli dimensionali, al loro mondo di origine, impedendo così a Robotnik di impossessarsi degli smeraldi!
Il gioco è suddiviso in sette zone principali, ognuna composta a sua volta da vari livelli, con sezioni speciali nascoste qua e là. La prima, la "Green Grove Zone" è collinare, piena di macchinari e trappole; la seconda è la "Rusty Ruin Zone", con le rovine delle città di Atlantide e le sue trappole, ancora funzionanti, mentre altre parti della zona sono coperte di nebbia e fumo; la terza, la "Spring Stadium Zone" è una sorta di luna park impazzito, mentre la quarta, la "Diamond Dust Zone", è piena di aree innevate in cui Sonic dovrà destreggiarsi sullo snowboard. La quinta, la "Volcano Valley Zone", è completamente diversa, e pullula di crateri e fiumi di lava che Sonic dovrà evitare attentamente. La sesta, la "Gene Gadget Zone" è piena di tubi, cavi e mostri meccanoidi, per non menzionare piani elettrificati, armi a raggi e ventole meccaniche che soffiano Sonic in tutte le direzioni. La settima e ultima zona, la "Panic Puppet Zone", non è ancora stata completamente conquistata da Robotnik, che non è riuscito a trasformare i Flicky in robot: Sonic dovrà distruggere le



Corse folli, paraboliche e giri della morte a tutta velocità sono elementi essenziali di qualsiasi gioco che ha per protagonista il mitico Sonic.



Nel primo livello c'è un passaggio segreto che ci porterà in un'area piena di Anelli d'Oro e con questo curioso cannone.

GLI OGGETTI SULLO SCHERMO

Gli Anelli d'Oro



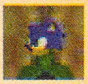
Collezionare anelli ci proteggerà dalle trappole di Robotnik, ci darà accesso agli stage bonus di Knuckles (l'echidna amico di Sonic) e di Tails per trovare gli Smeraldi del Caos e ci farà guadagnare dei punti bonus alla fine dei livelli. È necessario che Sonic trovi 50 anelli prima di poter entrare in uno stage bonus.

Gli scudi



Ci sono tre tipi di scudi: quelli blu proteggono Sonic dagli attacchi regolari e da quelli elettrici, quelli rossi dagli attacchi regolari e da quelli di fuoco e quelli d'oro permettono a Sonic di usare l'attacco "Blast", oltre a proteggerlo da qualunque genere di attacco.

Vite-Extra



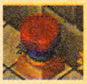
Queste medaglie con il volto di Sonic ci faranno guadagnare un "Continua"! Sono presenti sopra gli anelli quando saltiamo sulle molle rosse, dentro ai televisori bonus o negli stage di Knuckles o Tails (se abbiamo già conquistato tutti e sette gli Smeraldi del Caos).

Attacco Blast



Preso lo scudo d'oro potremo saltare e quindi premere di nuovo il pulsante del salto per lanciarci in un super attacco che ci renderà invulnerabili e colpirà tutti i nemici lasciandoci illesi.

Molle e trasporti



Potremo usare le molle rosse per raggiungere altre parti del livello o per raccogliere Anelli d'Oro e Vite-Extra! I trasporti mandano Sonic in altre parti del livello, ma alcuni vanno attivati con l'attacco rotante.

Smeraldi del Caos



Il Dottor Robotnik vuole usare il potere degli Smeraldi per controllare il mondo e l'unico modo di fermarlo è prendere le gemme prima di lui! Una volta raccolti 50 anelli o più, dovremo cercare Knuckles o Tails per arrivare allo stage bonus, dove potremo, se siamo fortunati, trovare uno degli Smeraldi.

Anelli Dimensionali



In certi punti di Flicky Island, Sonic può incontrare degli Anelli Dimensionali che portano nella dimensione dei flicky. Se abbiamo con noi dei Flicky potremo aggrapparci all'anello rosso sopra il cancello dimensionale per farli tornare al loro mondo e liberarli definitivamente dal gioco del malvagio Dottor Robotnik.

REQUISITI DI SISTEMA

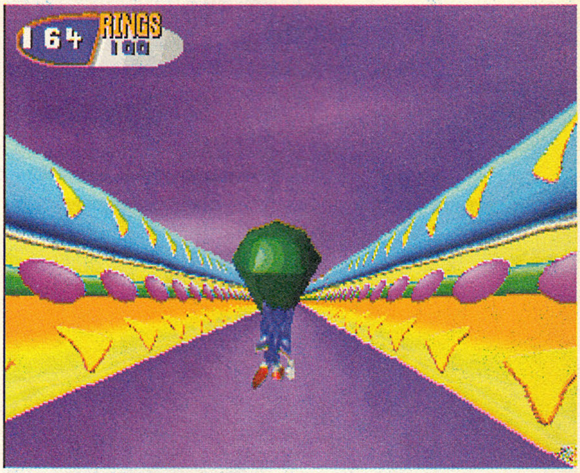
Sonic 3D richiede Windows 95, un processore Pentium 75 MHz o superiore con 8 MB di RAM, una scheda grafica e una scheda sonora compatibili con DirectX 3.0 o superiore, un CD-ROM a doppia velocità, 1 MB di spazio libero su hard disk e, opzionale, un joystick o un joypad (ma è sufficiente anche una tastiera per il sistema di controllo del gioco).

gabbie in cui vengono tenuti prigionieri gli uccellini e affrontare personalmente il suo arcinemico. *Sonic 3D* ripropone tutti gli elementi tipici dei giochi a piattaforme e, in particolar modo, di quelli della serie dedicata al famoso porcospino: anelli d'oro da raccogliere per trovare livelli segreti, mosse particolari che permettono di abbattere muri o colonne, corse folli su percorsi prestabiliti grazie a dispositivi "acceleratori", molle che fanno saltare Sonic più in alto per raggiungere bonus o difese speciali, eccetera.



L'unica novità sta proprio nel fatto che, questa volta, dovremo ragionare in tre dimensioni e non solo in due, esplorando i livelli in tutte le direzioni per scoprire i segreti nascosti da Robotnik o i "Tails", (uno degli amici di Sonic che ci darà accesso a uno stage speciale). Trovata la volpe a due code, infatti, se abbiamo raggiunto un numero sufficiente di anelli d'oro, potremo arrivare a una sezione di corsa, in cui vedremo Sonic davanti a noi e potremo controllarlo su un percorso sospeso in aria, pieno di anelli e di globi spinosi, che vanno evitati saltando o usando le pareti del percorso come paraboliche. Terminare il gioco, in ogni caso, non sarà affatto facile, come potrebbe sembrare a prima vista, per diversi motivi: in primo luogo, come è tradizione dei giochi di Sonic, spesso sarà necessario ingegnarsi per scoprire la soluzione di un determinato "rompicapo" (in genere, niente di particolarmente complesso) che richiederà non soltanto prontezza di riflessi e dita agili sul sistema di controllo, ma anche spremuta di meningi. In secondo luogo, in questo particolare titolo della saga, sarà necessario fare l'abitudine alla visuale tridimensionale isometrica che, talvolta, sfalsa le distanze e, comunque, è insolita per un gioco a piattaforme. Nonostante questo, *Sonic 3D* rimane decisamente giocabile e divertente e non spinge il giocatore sull'orlo della frustrazione o della rinuncia. Altro lato sicuramente positivo è data dalla grafica "fumettosa" realizzata con molto gusto che risulta simpatica e accattivante, mentre il commento sonoro, sia per gli effetti che per le musiche che vengono lette direttamente da CD, è notevole ed è perfetto per ogni situazione. Insomma, nei limiti di un genere come questo, che certamente non ha uno spessore o una profondità simile a quello che può raggiungere un gioco di simulazione o di strategia, questo titolo si difende molto bene e sicuramente rappresenta uno dei giochi migliori per PC che ci siano in circolazione: tutti gli amanti dei giochi di piattaforme non dovrebbero assolutamente lasciarselo scappare!

Gmc



Ecco la sezione "da corsa" in cui potrete trovare, come si nota sullo sfondo, gli Smeraldi del Caos!

COMMENTO

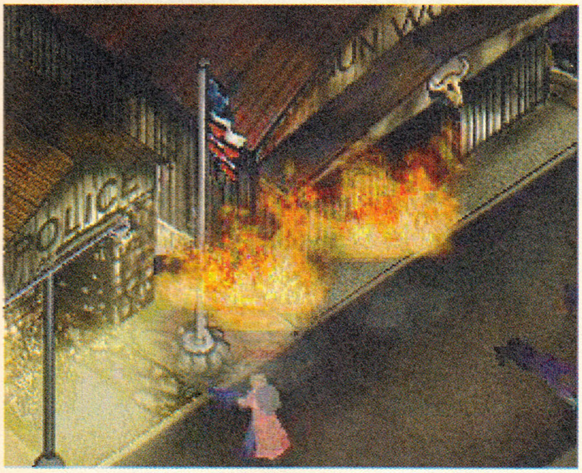
7

Il gioco è adatto a tutti i gusti e è realizzato con la solita attenzione ai particolari e con una buona dose di longevità e di giocabilità, anche se, ovviamente, è particolarmente indicato a chi già ama questo genere e a chi ha già giocato alcuni titoli della saga di Sonic, dato che sarà certamente più a proprio agio con il sistema di controllo (sia via tastiera che con il joypad o il joystick) e con le mosse speciali del nostro eroe.

GRAFICA	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SONORO
7	8	7	8

• CASA: take 2 • SVILUPPATORE: Ripcord Games • INTERNET: http://www.gopostal.com
• DISTRIBUTORE: Leader • TELEFONO: 0332/874111 • PREZZO: N.D.

Un giorno di ordinaria follia



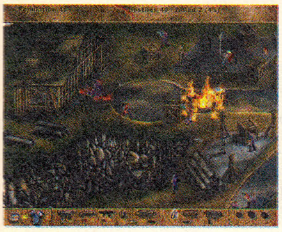
Secondo il protagonista di *Postal*, per combattere il logorio della vita moderna, non c'è niente di meglio che andarsene in giro a massacrare la gente con un arsenale da far invidia a Rambo. Secondo noi no.

Che mondo! Gli Stati Uniti - è noto - sono il paese delle contraddizioni e delle stranezze per eccellenza, quindi non ci deve sorprendere, ad esempio, che molti genitori addolciscano la colazione dei loro bambini con psicofarmaci affinché la vita gli sorrida. Tuttavia, quando si apprendono fatti come quello che ha ispirato gli sviluppatori della Take 2 per la creazione del loro ultimo gioco, non si può fare a meno di restare a bocca aperta: pare infatti che negli ultimi mesi, in seguito a tagli del personale della pubblica amministrazione americana, siano stati licenziati molti impiegati degli uffici postali. Tra di essi, qualcuno ha pensato bene di uscire completamente di testa, tornando sul posto di lavoro armato con i denti per spedire un po' di corrispondenza umana al creatore. Da qui il detto "go postal", cioè appunto dare fuori di matto spargendo sangue a iosa.

Postal offre proprio questo: la possibilità di scorrazzare liberamente per svariati scenari - da piccole cittadine della provincia americana a grosse basi militari - facendo fuori chiunque si trovi nel raggio di fuoco. A dire il vero, la popolazione è suddivisa in buoni (civili innocenti) e cattivi (scagnozzi armati e poliziotti inferociti) ma i due gruppi sono ben miscelati, e quando si spara nel mucchio non si riesce a distinguere il sangue dell'uno da quello dell'altro.

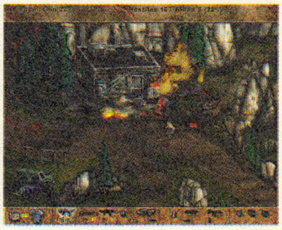
Tutto il gioco, che - lo sottolineiamo subito - è destinato ad un pubblico adulto per volere degli stessi produttori, è infatti improntato alla violenza più pura, alla devastazione più brutale, alla distruzione più completa: gli scenari sono stati disegnati per permettere al giocatore di sfogare i suoi feroci istinti (ammesso che ne abbia!) contro persone e cose, tingendo di rosso le strade e disintegrando alcuni elementi del paesaggio.

Il menu principale di *Postal*, oltre alle opzioni di rito e qualche altra cosetta di cui parleremo dopo, offre diverse modalità di gioco: quella normale vede il giocatore affrontare una ventina di livelli in successione. In ogni scenario, di dimensione crescente col progredire del gioco, è caratterizzato da un certo numero di civili e di nemici; generalmente, l'obiettivo per passare alla missione suc-

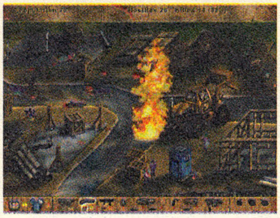


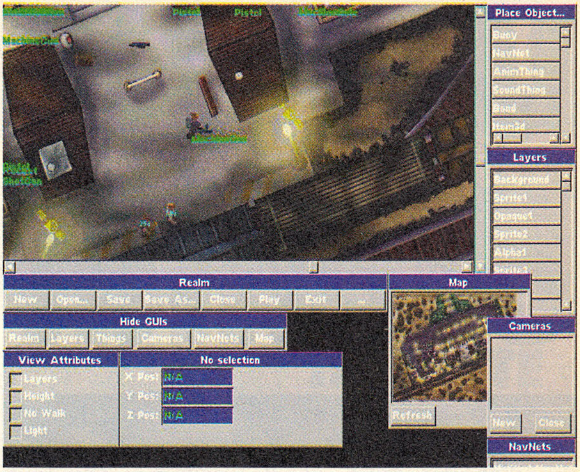












L'editor dei livelli è molto completo, ma richiede un sacco di memoria e di risorse. Inoltre non è esattamente immediato da utilizzare e le istruzioni non sono il massimo. E poi chi si metterà a disegnare nuovi livelli per questo gioco? Forse un'orda di americani impazziti...

REQUISITI DI SISTEMA

Postal richiede almeno un PC dotato di processore Pentium 90 MHz, 16 MB di RAM, CD-ROM a doppia velocità e sistema operativo Windows 95 (o NT 4.0). Il sistema consigliato prevede però più o meno un computer di doppia potenza: CPU a 166 MHz, 32 MB di RAM e lettore CD a quadrupla velocità. *Postal* sfrutta le librerie grafiche DirectX 5.0, disponibili sul CD. L'installazione occupa da 1 MB (minimo) a 240 MB (completa). Il sonoro si avvale di alcuni brani e effetti speciali riprodotti in differenti qualità, a seconda della scheda sonora rilevata e della velocità del computer: da un minimo di 8 bit (256 livelli di tonalità) a 11 KHz (qualità telefonica) ad un massimo di 16 bit e 22 KHz (buona qualità). Per il gioco via Internet, è supportata qualunque tipo di connessione (modem, ISDN o T1), anche se come al solito per noi italiani sarà dura ottenere un collegamento abbastanza veloce da garantire una velocità accettabile. Meglio allora giocare direttamente via modem, in rete LAN di tipo IPX o con collegamento seriale (supportati dal DirectPlay).

cessiva è l'eliminazione di una certa percentuale dei cattivi, senza alcun vincolo di sopravvivenza dei buoni. Questo già di per sé la dice lunga sulle attenzioni di cui sono oggetto gli innocenti che attraversano la strada nel bel mezzo di un conflitto a fuoco stile Vietnam, con molotov e razzi a ricerca di calore. Eh già, perché tanto il nostro eroe (si fa per dire) quanto i suoi nemici non hanno badato a spese nell'acquisto dell'arsenale, che propone oltre a pistole, fucili, mitra e bombe varie, anche bottiglie incendiarie, bazooka e lanciafiamme; ovviamente all'inizio non tutti questi giocattoli sono disponibili, ma nel corso del gioco possono essere trovati nei punti più nascosti degli scenari.

Le locazioni di *Postal* sono rappresentate con una prospettiva 2D/3D. Il gioco non è infatti in soggettiva, come potete osservare dagli immagini, ma l'azione viene presentata con una visuale dall'alto inclinata. Gli edifici e gli oggetti sono tutti molto ben disegnati, ma hanno un grosso limite: le loro dimensioni. È infatti difficilissimo poter distinguere qualcosa dietro ad un palazzo, nonostante il postino sia dotato di occhiali a raggi x che fanno intravedere attraverso i muri; assolutamente impossibile è poi rilevare i nemici appostati dietro l'angolo, e questo non ci fa certo piacere. L'intelligenza artificiale degli avversari, inoltre, lascia molto a desiderare: sarebbe in realtà più corretto parlare di demenza, visto che non fanno altro che correrci incontro scaricandoci addosso le armi di cui sono dotati, peraltro efficacissime.

Gli sviluppatori di *Postal*, in effetti, probabilmente non hanno visto i film di Sergio Leone, e in particolare gli manca la massima "quando un uomo col fucile incontra un uomo con la pistola, quello con la pistola è un uomo morto". Infatti tra tutte le armi disponibili, il nostro fucile a canne mozze è quella meno utile, anche a distanza ravvicinata: non stende mai un nemico al primo colpo e gli lascia il tempo di spararci a volontà mentre lo ricarichiamo. Inoltre, prendere la mira è una vera impresa, soprattutto da vicino, complice un sistema di controllo sicuramente migliorabile in quanto poco efficace: è sostanzialmente lo stesso degli spara-spara 3D alla *Quake*, per intenderci, ma si rivela poco adatto a questo tipo di impostazione grafica.

Tirando le somme, *Postal* risulta piuttosto deludente. Il metodo di controllo poco efficace, la scarsa giocabilità, la deficienza artificiale e soprattutto la limitata possibilità di interazione si fanno senza dubbio sentire: con tutto quello che offre l'arsenale, è un peccato non poterlo sfruttare appieno facendo un po' di luce dietro agli edifici, abbattendoli. L'impressione che abbiamo, in sostanza, è che gli sviluppatori abbiano un po' perso il filo durante la realizzazione: al di là del tipo di gioco discutibile, le potenzialità (sciupate) per un ottimo prodotto c'era tutte, a partire dalla varietà delle modalità di gioco, per continuare con l'editor degli scenari - attivabile dal menu principale - e arrivare al sistema nultigiocatore, che permette fino a 16 (!) persone di sfidarsi contemporaneamente. Peccato, quindi, che quelli della Take 2 non siano riusciti a trasformare questo titolo in un vero successo.

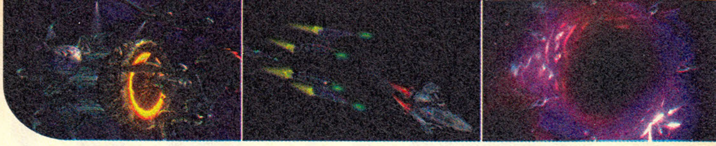
Gmc

COMMENTO

***Postal* è, a nostro avviso, un gioco assolutamente deludente: pur con tutte le premesse per ben figurare (almeno per chi non disdegna il genere "splatter"), è fortemente limitato da evidenti difetti strutturali, come l'impossibilità di ruotare la visuale, la stupidità dei nemici e la scarsa interattività dello scenario. Con una premessa del genere, serve a poco la longevità assicurata dalle innumerevoli modalità di gioco, dall'editor degli scenari (lo stesso che hanno utilizzato gli sviluppatori) e dall'eccellente supporto multigiocatore (fino a 16 giocatori via Internet). Giocare a *Postal* diviene così ben presto una profonda frustrazione: l'arsenale è completissimo e le possibilità per preparare trappole e agguati non mancherebbero, ma tutto è vanificato dai nemici che, non appena entriamo nel loro raggio d'azione, ci saltano addosso riducendo lo scontro ad un banale e poco divertente corpo a corpo a suon di armi automatiche. *Postal*, dunque, manca di giocabilità: non riesce a farsi giocare con piacere, a realizzare le idee dei giocatori, a sottolineare l'abilità del combattente. Tutto si limita a un bagno di sangue, che scorre a fiumi fino a sommergere completamente lo scenario, tra gemiti di dolore e invocazione di pietà. Semplicemente, non è divertente.**

5

GRAFICA 7 | GIOCABILITÀ 3 | LONGEVITÀ 7 | SONORO 6



la forza più distruttiva dell'universo...



ti ha trovato

Un'implacabile minaccia aliena come non hai mai visto prima. Un entusiasmante nuovo motore di combattimento spaziale con supporto per accelerazione 3D e frame rate incredibile. Una trama intensa, giocabilità senza eguali.

Wing Commander™ Prophecy. L'avventura comincia. Quando sei pronto ad affrontare ogni minaccia conosciuta, l'unica paura che rimane è... l'ignoto.

Software e sottotitoli in italiano

WING COMMANDER PROPHECY



La colonna sonora originale del gioco
Canzoni in esclusiva di Cobalt 60, Das Ich, Project Pitchfork, Die Krupps, ecc...

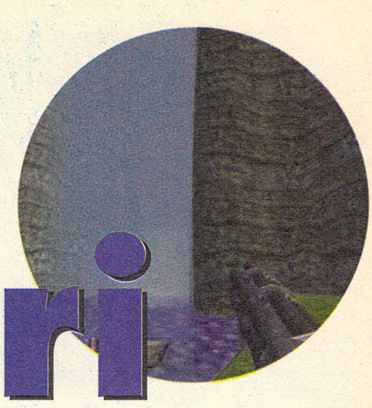
WINDOWS 95 · 3Dfx Interactive

ORIGIN · www.origin.ea.com

by C.T.O. · http:// www.CTO.it

• CASA: Acclaim • SVILUPPATORE: Sculpturd Soft./Iguana E. • INTERNET: http://www.aklm.com
• DISTRIBUTORE: Halifax • TELEFONO: 02/413031 • PREZZO: L. 99.000

Laser e dinosauri



Il famoso fumetto di *Turok* è stato trasformato più volte in videogioco, ma questa sua ultima incarnazione risulta essere particolarmente ben fatta e avvincente: vediamo insieme perché.

Dopo *Quake*, molte case di software si stanno lanciando nel "business" degli sparatutto 3D in soggettiva, e questo è anche il caso della Acclaim, che ha prodotto *Turok*, tratto da una famosa serie di fumetti.

La prima cosa da dire su questo gioco riguarda sicuramente l'ambientazione e il modo in cui l'atmosfera è stata ricreata sullo schermo del nostro computer: un effetto nebbia perenne nasconde, nella giungla tropicale in cui si svolge l'azione, i particolari più lontani, mettendoli a fuoco soltanto mentre ci avviciniamo e questo effetto, realizzato con perizia, crea aspettativa e suspence durante il gioco: non possiamo mai sapere con certezza se dietro la curva di quel canyon ci aspettano semplicemente dei bonus o un dimetrodonte affamato che non vede l'ora di farsi un boccone umano.

In alcuni punti, ci sono cascate che producono una nuvola di vapore acqueo, in altri le zone subacquee sono ricche di vegetazione e di pesci (che, grazie al cielo, ci ignorano, al contrario di quanto succedeva in *Quake*), in mezzo alla vegetazione della foresta pluviale ci riuscirà veramente difficile riuscire a vedere oltre il palmo del nostro naso, senza contare altri scenari più "fantascientifici" con effetti luminosi e di fumo notevoli, magari su ponti sospesi tra pinnacoli di roccia.

Tutti gli elementi fondamentali di questo genere sono presenti anche qui: molte armi a nostra disposizione, capaci di far saltare le cervella anche a un gruppo di raptor in caccia, trucchi e codici da scoprire per raggiungere effetti particolari o parti del livello altrimenti inaccessibili, equipaggiamento e bonus sparsi qua e là per i livelli, e così via… Però, la Acclaim ha fatto una scelta particolare per questo gioco, a nostro parere non particolarmente felice, cioè quella di mischiare tutti questi elementi ormai tradizionali con altri elementi tipici, invece, del genere "piattaforme". Ad esempio, non potremo salvare in qualsiasi punto del livello ma soltanto in determinate aree, grazie a una sorta di "portale magico" in grado di trasportarvi nelle varie locazioni. Inoltre, la presenza di "boss" di fine livello, ogni dato numero di scenari superati, è tipico di un certo stile di gioco e viene ripreso anche qui, rendendo ancora più difficile superare alcune zone (abbiamo avversari umani ma anche mostruosi, come un terribile tirannosaurus rex biomeccanico dotato di soffio di fuoco e mirino al laser e una mantide religiosa gigantesca che sputa acido a grande distanza, nonché robotici, come l'ultimo mostro finale che, in effetti, è un androide da combattimento). Se si vuole adottare uno stile di gioco di questo tipo, allora è necessario provare con molta attenzione il livello di difficoltà di ogni zona da affrontare, poiché dover ripetere da un certo "punto di salvataggio" in poi può rivelarsi piuttosto noioso per il giocatore.

Il viaggio in questa vera e propria "valle perduta" che non ha niente da invidiare ai recenti film di Spielberg & company, è ricco di imprevisti, anche se, per la verità, uno dei punti, a nostro parere, più importanti, e cioè la varietà dei mostri e delle creature incontrate, è stato un po' sottovalutato: i tipi di dinosauri non sono poi molti, se si eccettuano altri piccoli mostri come scarafaggi giganti o rettili di piccola statura che ci attaccano in acqua:



I mostri di fine livello, caratteristici di questo titolo, sono spettacolari quanto il resto del gioco e decisamente duri da battere: ecco un T-Rex biomeccanico in tutto il suo splendore.

TUTTE LE ARMI DEL MONDO

Se *Turok* ha qualcosa di positivo, oltre all'incredibile grafica, è sicuramente la varietà delle armi a nostra disposizione: diamo un'occhiata.

Pugnale
Arma di base indispensabile per sopravvivere ai primi cinque minuti di gioco.
Mai più senza.

Arco e frecce
Potremo tirare frecce normali o di "alta tecnologia", che si trovano più avanti nei vari livelli.
Il loro effetto è veramente devastante.

Pistola
Semplice pistola di grosso calibro semiautomatica. Niente di eccezionale, ma come ultima risorsa potrà salvarci la vita.

Fucile
Anche qui non c'è molto da dire, tranne che il suo effetto è sicuramente migliore di quello della semplice "pistola d'ordinanza" di ogni buon avventuriero che si rispetti.

Fucile a pompa
Si comincia a ragionare: con questo potremo far fuori con un colpo o due la maggior parte dei nemici più deboli del gioco.

Fucile mitragliatore
Non lascia respiro ai nemici grazie al suo potente e rapido fuoco, molto preciso e devastante, anche se le munizioni si consumano in fretta.

Mitra laser
Eccoci di fronte alla prima arma "fantascientifica" di questo gioco: con questo sarà facile abbattere anche dimetrodonti e triceratopi senza troppi sforzi.

Gatling
Una mitragliatrice con canne multiple rotanti in grado di sterminare molti nemici contemporaneamente e senza impegnarci più di tanto. Ottima per ogni situazione.

Lanciagranate
Se ci sono dei nemici sotto di noi, potremo farli fuori tirando tre o quattro granate e poi andando a finire i superstiti con la Gatling. Una tattica che non perdona.

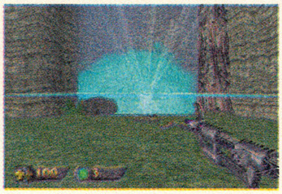
Fucile laser
Un'arma veramente eccezionale, con una potenza di fuoco fuori dal comune. Cominciamo a vedere il lavoro fatto dagli sviluppatori sugli effetti di luce e di trasparenza.

Lanciamissili
Quest'arma incredibile lancia tre o quattro missili per volta, che si dirigono sull'obiettivo e uccidono quasi qualsiasi avversario anche se non lo prendono in pieno.

Fucile al plasma
Basteranno pochi colpi di quest'arma dagli effetti scenici veramente cinematografici per distruggere qualsiasi cosa ci si pari davanti. Occhio all'energia!

Plasma multiplo
Simile all'arma precedente, questo fucile necessita di tenere premuto il tasto di fuoco per caricare più o meno la salva (caratterizzata in una scala di potenza cromatica). Più teniamo premuto il tasto, più devastante sarà il colpo.

Lancia laser
Arma definitiva con la quale è necessario premere il tasto di fuoco fino a che non si carica completamente: il dardo di energia che ne scaturisce sarà un vero piacere per gli occhi.

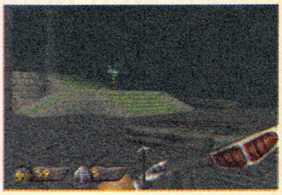




Nientemeno che un assalto in forze da parte di un dimetrodonte e di un raptor, subito dietro. Nulla di cui preoccuparsi: con le armi a nostra disposizione ne faremo hamburger preistorici.

REQUISITI DI SISTEMA

Consigliamo, per giocare, almeno un processore Pentium 90 o compatibile, 16 MB di RAM, i necessari 25 MB circa di spazio su hard disk, una versione 5.0 di DirectX installata, una scheda sonora e una scheda video compatibili con questi driver e, obbligatoria, una scheda acceleratrice 3D (la 3Dfx è sfruttata direttamente).
Naturalmente, è necessario anche un lettore CD-ROM, almeno a quadrupla velocità o superiore.



ci capiterà, infatti, di incontrare raptor, dimetrodonti e triceratopi cavalcati da nativi dotati di armi al laser, più una variante di questi mostri dotati di impianti bionici. Una maggiore quantità di mostri preistorici sarebbe auspicabile da un gioco che si intitola "Il Cacciatore di Dinosauri", e invece, per il resto, ci toccherà scontrarci contro avversari principalmente umani, di vario tipo e di varia potenza, a seconda del livello che stiamo esplorando.

Questa mancanza, oltre al fatto che questa unione di elementi "sparatutto" ed elementi tipici del gioco d'azione non è stata ottimizzata e che a volte tende a frustrare il giocatore anche a un livello di difficoltà piuttosto basso, rende questo titolo non degno di un voto superiore a quello indicato a fine pagina, anche se, indubbiamente, è adatto per chi ama i dinosauri e ha rivisto quattro volte "Il Mondo Perduto" o ai fan di questo genere che stanno aspettando con comprensibile impazienza l'uscita di altri titoli, probabilmente molto più gustosi, come il già citato *Quake II*, *Half Life* o *Unreal*. Nell'attesa, potremo sicuramente divertirci con *Turok*, ma non è un gioco che passerà alla storia per la propria originalità, nonostante gli effetti di luce nella versione per schede grafiche acceleratrici 3D siano veramente ben realizzati e spettacolari al massimo livello.

Gmc

COMMENTO

7

Le idee non mancano, soprattutto nello sviluppo dei livelli e nelle armi, ma sembra che il gioco non sia completo, a causa di una certa mancanza di varietà nei mostri e nelle situazioni di combattimento. Il sistema misto "sparatutto/azione", soprattutto per quanto riguarda il sistema di salvataggio delle partite, rende difficile e frustrante l'avanzamento in certe parti di alcuni livelli (ben 8) o il superamento di uno dei "boss" finali (quattro in tutto). Un gioco discreto e sicuramente divertente, ma non eccelso nella sua realizzazione.

GRAFICA 9
GIOCABILITÀ 8
LONGEVITÀ 7
SONORO 8


ACCOLADE
Gli opposti si attraggono.
TEST DRIVE 4™
BEAUTY vs. BEAST
by C.T.O.
http:// www.CTO.it
©1997 Accolade, Inc. Test Drive, Test Drive 4 e Accolade sono marchi depositati di Accolade, Inc. 3Dfx è un marchio depositato di 3Dfx, Inc. Windows è un marchio depositato o registrato di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o altri paesi. PlayStation e sono marchi depositati di Sony Entertainment Inc.
WINDOWS 95
PlayStation

• CASA: Novalogic Ltd. • SVILUPPATORE: Interno • INTERNET: http://www.novalogic.com
• DISTRIBUTORE: CTO • TELEFONO: 051/753133 • PREZZO: L. 109.000

Scontro tra titani

È finalmente sbarcato sui nostri schermi *Armored Fist 2*, il seguito di uno dei più famosi simulatori di carri armati di tutti i tempi.



Armored Fist 2 permette di tenere sotto controllo un moderno carro armato e, al tempo stesso, la strategia d'attacco di un intero plotone. Per raggiungere questo ambizioso risultato, è stato necessario assegnare alla tastiera una infinità di comandi. Il primo impatto con *AF2* può dunque gettare in un profondo sconforto qualsiasi giocatore. Ad ogni modo, non è il caso di scoraggiarsi; dopo un po' di pratica, infatti, è facile intuire nella disposizione dei comandi una certa logica e, grazie a una maschera di cartoncino da appoggiare sulla tastiera, orientarsi tra i diversi tasti diviene più istintivo del previsto.

Si può inoltre scegliere tra tre diverse modalità di gioco, una di queste, permette un controllo semplificato del carro armato, mentre le altre due, che si differenziano unicamente per la presenza o meno del puntamento automatico, consentono di ricoprire ruoli ben più specifici e articolati. In particolare, è possibile occupare tre diverse postazioni: una in cima alla torretta del cannone, e due interne al carro armato (al posto di guida o a quello dei mitragliatori). Il giocatore si trova dunque a dover svolgere contemporaneamente le mansioni che, nella realtà, spetterebbero ad almeno tre uomini e, come se ciò non bastasse, deve anche badare alla disposizione tattica del suo plotone sul campo di battaglia.



Abbiamo appena abbattuto un elicottero; il che sarebbe fantastico, se non si trattasse di un nostro alleato...

LAVORO DI GRUPPO

Dinanzi all'offensiva nemica, anche il più moderno carro armato, preso singolarmente, può fare ben poco. Perché la sua azione risulti efficace, è infatti necessario che sia parte integrante di una manovra corale in cui siano coinvolte tutte le forze belliche alleate.

Armored Fist 2 ha curato particolarmente questo aspetto e permette al giocatore di coordinare, in tempo reale, fino a trentadue mezzi corazzati. Tramite le comunicazioni radio è poi possibile chiedere il supporto bellico di aerei ed elicotteri o dettare particolari ordini agli altri plotoni di carri armati. Il giocatore può inoltre passare ai comandi di un altro mezzo blindato qualora il suo si sia irrimediabilmente danneggiato o semplicemente per governare in prima persona ogni veicolo del proprio plotone. La disposizione sul campo di battaglia dei vari mezzi assume un ruolo fondamentale nell'esito finale di una missione. Elaborare un appropriato piano di difesa o d'attacco, nel caos che caratterizza ogni conflitto a fuoco, è sicuramente un compito arduo e di notevole responsabilità, ma alla fine dei fatti si rivela come uno degli aspetti più avvincenti del gioco.

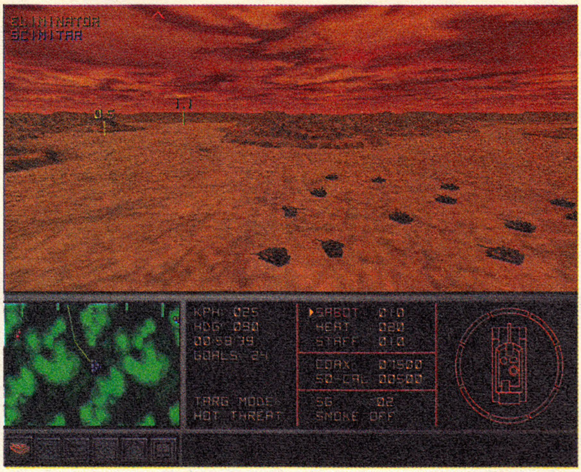
MISSIONI PER TUTTI I GUSTI

Armored Fist 2 mette a disposizione del giocatore una grande varietà di missioni. Ad ogni modo, prima di lanciarsi in conflitti particolarmente cruenti sarebbe bene familiarizzare con questi complessi scatoloni di latta, seguendo l'apposito corso di ambientamento. Qualora pensassimo invece, per spavalderia o comprovata capacità, di riuscire a controllare perfettamente un carro armato come l'M1A2 Abrams, allora non ci rimarrebbe che scegliere tra le tante missioni singole o lanciarci in una delle quattro campagne militari. Queste ultime vedranno i nostri carri armati impegnati nelle ambientazioni più disparate che andranno dalle verdi colline bielorusse alle dune di sabbia irachene, dalle pianure innevate della Siberia agli altopiani rocciosi dell'Africa Centrale. Ogni missione è inoltre accompagnata da un accurato "briefing" che, con l'ausilio di mappe e filmati, illustra tutte le peculiarità dell'operazione da portare a termine.

L'operato del giocatore viene infine valutato e riassunto in un punteggio che, alla lunga, darà origine a una specie di curriculum personale. La possibilità di poter giocare contro avversari umani collegati in rete, via modem o Internet è stata curata nei minimi particolari. È infatti possibile cimentarsi in tre tipi di combattimento: *"Deathmach"* *"Cooperative"* o *"Red*

REQUISITI DI SISTEMA

Armored Fist 2 richiede almeno un 486/DX4 con sedici MB di RAM ma, per fruire delle risoluzioni video più alte, è altamente consigliato dotarsi di un Pentium ben equipaggiato. Il gioco funziona in modalità DOS ma può girare comodamente anche sotto Windows 95. È richiesto un lettore CD-ROM, una scheda video SVGA e una scheda compatibile Sound Blaster. Sono supportati, oltre ai joystick classici, anche Thrustmaster FCS e WCS, CH Flight Sticks, Wingman Extreme e Microsoft Sidewinder. Ad ogni modo, è possibile accontentarsi di una semplice tastiera. È inoltre possibile cimentarsi in combattimenti contro altri giocatori umani qualora si disponga alternativamente, di un collegamento diretto tra due PC (via modem o cavo seriale), di una rete locale o di un accesso a Internet.



La disposizione strategica dei propri mezzi è un fattore estremamente importante per il successo di una missione.



on Blue Excercises". Nel *Deathmatch*, a bordo di un singolo mezzo corazzato, ogni giocatore sfida gli altri contendenti nel classico "tutti contro tutti". Con la modalità *Cooperative* invece, i partecipanti dispongono, ognuno, di un plotone di quattro carri armati e devono conseguire un obiettivo comune contrastando l'azione di una formazione avversaria gestita dal computer. Anche nei *Red on Blue Excercises* i partecipanti dispongono di un plotone di quattro mezzi corazzati ma, in questo caso, sono divisi in due squadre avversarie che si devono scontrare al grido di "ne resterà soltanto uno!". Per queste modalità a più giocatori, *AF2* mette a disposizione 16 missioni.

CARICARE, PUNTARE E ANNIENTARE!

L'accurata riproduzione delle ambientazioni, costringe il giocatore a pensare ogni sua mossa in tre dimensioni. L'orografia del terreno può essere infatti sfruttata per ripararsi dal fuoco nemico o colpire di sorpresa le postazioni avversarie. Ogni elemento naturale che a prima vista potrebbe sembrare insignificante, assume così un ruolo determinante nella riuscita di qualsiasi strategia. Le stesse nubi di polvere, sollevate dal passaggio dei carri armati, possono essere sfruttate, ad esempio, per nascondersi all'occhio vigile del nemico o per creare efficaci manovre diversive. Se poi si vogliono fare le cose seriamente, il carro armato può allora riprodurre artificialmente queste condizioni ambientali lanciando apposite granate fumogene o immettendo dell'olio nei tubi di scappamento. L'M1A2 ABRAMS è inoltre dotato di un armamento di tutto rispetto, che comprende un cannone da centoventi millimetri e due mitragliatrici. Il cannone può essere caricato con tre diversi tipi di munizioni: le Sabot, capaci di penetrare qualsiasi armatura, le Heat dotate di una efficace carica esplosiva e, infine, le Staff che riescono a colpire gli obiettivi più nascosti, facendo piovere su di essi una miriade di bombe tanto microscopiche quanto micidiali.

Il nostro carro armato non è comunque invincibile e può essere facilmente danneggiato dal fuoco nemico nonché dalle mine anticarro che troveremo disseminate un po' ovunque. In caso di avaria, bisogna aspettare che i propri uomini abbiano riparato il guasto, il che non è certo il massimo, visto che ci troviamo pur sempre nel bel mezzo di un conflitto a fuoco.

OCCHIO NON VEDE, FLUIDITÀ NON DUOLE

Le foto che accompagnano questa recensione possono dare un'idea della qualità grafica di cui gode questa simulazione. Le ambientazioni sono curate nei minimi particolari e riproducono degnamente le situazioni ambientali più disparate. La rappresentazione di edifici, alberi e soprattutto dei vari mezzi blindati, rasenta la perfezione e l'utilizzo ottimale delle trasparenze ha permesso di ricreare fenomeni suggestivi. Qualità di questo tipo comportano in ogni caso un piccolo tributo in termini di fluidità. *Armored Fist 2* non sfrutta le potenzialità dei nuovi acceleratori grafici 3D e delega quindi tutti i calcoli al processore principale; per godere delle risoluzioni più alte bisogna quindi avvalersi almeno di un Pentium 166. Ad ogni modo, questo non significa che il gioco sia precluso ai possessori di sistemi inferiori. È infatti possibile scegliere tra diversi livelli di dettaglio grafico e risoluzioni video così da poter ottenere il miglior compromesso possibile tra qualità estetica e fluidità.

Gmc

Sarebbe riduttivo definire *Armored Fist 2* come una semplice simulazione di carri armati. In questo gioco, infatti, l'aspetto strategico assume un ruolo preminente, tanto da permettere al giocatore di gestire contemporaneamente fino a trentadue mezzi blindati. L'impatto grafico, come più volte ribadito nella recensione e testimoniato dalle immagini, è notevole. *AF2* riesce, infatti, a ricreare ambientazioni tridimensionali davvero coinvolgenti che si articolano in una serie di avvallamenti e colline, ideali per uno scontro a fuoco tra carri armati. Il gioco è inoltre caratterizzato da ottimi effetti sonori e da una infinità di comunicazioni radio digitalizzate splendidamente. Le musiche di sottofondo forse non avranno nulla di particolarmente eclatante ma, alla fine dei fatti, riescono a trasmettere al giocatore la giusta tensione per affrontare ogni genere di battaglia.
La giocabilità è quella che ci si potrebbe aspettare da qualsiasi simulazione mentre la longevità è garantita da più di cinquanta missioni e dalla possibilità di scontrarsi in rete contro avversari umani. Insomma, *Armored Fist 2* è un gioco realizzato tecnicamente bene ma che, di fatto, può essere pienamente apprezzato soltanto da chi vanta una specifica passione per questo genere di simulazioni.

7

COMMENTO

GRAFICA 8 · GIOCABILITÀ 7 · LONGEVITÀ 7 · SONORO 8

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Giochi per Il Mio Computer Ci offre una panoramica sui giochi "budget", ovvero quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo, normalmente intorno alle 50.000 lire. Si tratta spesso di ottime occasioni per divertirsi spendendo la metà o meno di quanto costerebbe un titolo appena uscito, quindi stiamo all'erta per il gioco che fa per noi!

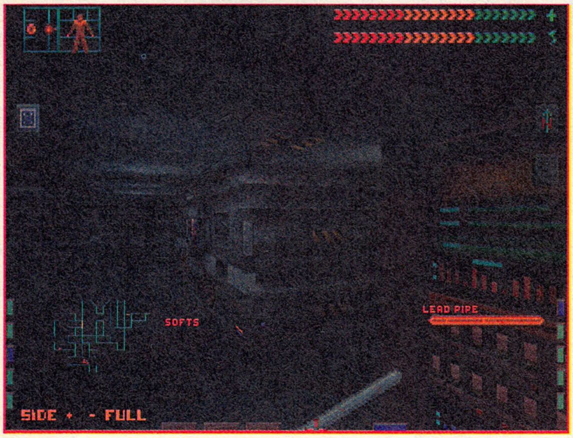
SYSTEM SHOCK Origin CTO 051/753133 L. 49.900

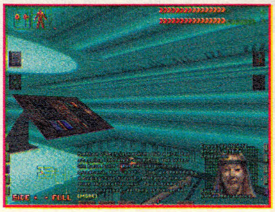
$$$$$

System Shock è un gioco in 3D con visuale in soggettiva uscito più o meno nell'autunno del 1994. Vediamo la trama: il protagonista è un "hacker", uno di quegli esperti informatici capaci di intrufolarsi in tutti i computer, che è stato scoperto proprio mentre stava rubando alcune preziose informazioni dal computer di una corporazione del prossimo futuro. Viene portato in un'enorme stazione spaziale e qui deve scegliere: o finire in cella per tutta la vita, o aiutare quelli che lo hanno imprigionato a modificare la personalità del computer centrale della stazione. In particolare, l'hacker è incaricato di togliere le costrizioni etiche del maxicalcolatore. Dopo di che, l'hacker viene sottoposto a un' operazione molto particolare e messo in stato di coma curativo. Al suo risveglio, trova la cittadella spaziale nel caos: gli uomini sono morti o trasformati in cyborg e robot mutanti. Dietro a tutto ciò c'è il computer centrale Shodan, che ha preso il controllo di tutta la stazione e massacrato l'equipaggio. L'obiettivo del gioco è naturalmente scoprire cosa è successo e rimettere le cose a posto.

Il sistema grafico 3D rappresenta un passo in avanti rispetto a quanto visto nei giochi precedenti del periodo, come *Doom* o *Heretic*: troviamo la possibilità di alzare e abbassare lo sguardo, di accovacciarci, di strisciare, di saltare, di salire per le scale o di calarci da una sporgenza. Tutte queste azioni non sono affatto accessorie, ma sempre funzionali e necessarie per completare il gioco. Il difetto principale di *System Shock*, al tempo dell'uscita, era l'eccessiva lentezza in alta risoluzione. Con i PC di oggi invece il gioco risulta molto fluido e acquista moltissimo in giocabilità. Girando per la Cittadella troveremo molti oggetti e una miriade di armi, che non sono messe in giro solo per fare numero, ma sono importanti perché ogni arma è particolarmente adatta per colpire un genere particolare di mostri. Uno dei punti di forza di *System Shock* è il coinvolgimento che riesce a creare: il senso di abbandono e decadenza della stazione è reso benissimo dalle schermate, dai personaggi che incontriamo, dalle informazioni che ricaviamo dai terminali e dagli oggetti che troviamo in giro, così come si sente palpitante nell'aria la presenza e la malvagità di Shodan. L'azione di gioco è un po' lenta, ma irresistibile, e dovremo risolvere gli enigmi per poter continuare. Insomma, la miscela di atmosfera, enigmi e esplorazione è veramente ben riuscita. In *System Shock* è anche possibile collegarsi con il Cyberspazio ogniqualvolta incontreremo un terminale: nel Cyberspazio galleggeremo all'interno di una struttura tridimensionale surreale e fantascientifica, dove è possibile raccogliere dati, informazioni e programmi. I codici più importanti sono protetti e dovremo lottare non poco per ottenerli, così come dovremo vedercela con i "poliziotti virtuali" che cercheranno di catturarci.

System Shock in versione budget è una ghiotta occasione per acquistare un gioco di ruolo e di azione veramente ben realizzato.







LEGENDA VOTI
- **1 dollaro** - Lasciatelo sullo scaffale!
- **2 dollari** - Un gioco mediocre
- **3 dollari** - Solo per gli appassionati del genere
- **4 dollari** - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
- **5 dollari** - Compratelo prima che si esaurisca!

COMPUTER ONE ®

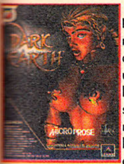
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

I NEGOZI IN ITALIA

BOLOGNA VIA VELA 12/2
BOLOGNA VIA MURRI 39/C
FERRARA *Nuova Apertura!* VIA GARIBALDI 120
MODENA *Nuova Apertura!* VIA EMILIA EST 17
PARMA VIA SAVANI 14/L
VERONA VIA PITAGORA 12

Vendite per Corrispondenza
Come ordinare:

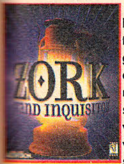
TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it



DARK EARTH -ITA-

La nuova generazione delle avventure. Un mix unico in tempo reale, combattimento e azione che vi permettera' di interagire con un mondo ricco di centinaia di caratteri, locazioni e puzzles. In un mondo sperduto e senza luce, l'uomo e' costretto a dibattersi nelle tenebre di un pianeta grigio e inospitale dalla temperatura polare. Causa di tutto cio' il passaggio di una cometa che sfiorando l'orbita della terra provoca una pioggia distruttiva di detriti. La vita, anche se lentamente, si sta riprendendo. I sopravvissuti hanno edificato citta' fortificate in cui si venera il culto del Dio Sole, dato che solo in queste roccaforti riesce a penetrare il sole. Il giocatore rivestira' i panni di Arkhan, uno dei guardiani, che verra' a conoscenza, nella citta' di Sparta, di un complotto per far cadere la cittadella nell'oscurita' assoluta. L'avventura si snodera' attraverso l'interazione con piu' di 100 personaggi diversi tutti realizzati con grafica 3d. Gli scenari sono oltre 260. Il tutto garantisce oltre 40 ore di gioco!!! COMPLETAMENTE IN ITALIANO! R.H. Pentium 75 + 16 mb + win 95 + scheda video compatibile con Direct x 5

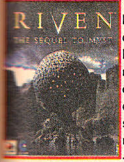
PC CDROM **99.000**



ZORK GRAND INQUISITOR

Dalla Activision un'avventura che ti permettera' di immergerti realmente a 360 gradi, grazie al potente motore grafico Z-Vision, con una liberta' di movimento davvero unica nel suo genere. Grafica ed effetti sonori entusiasmanti. Potrai ritrovare all'interno dell'avventura diversi personaggi famosi della televisione americana. Dovrai risolvere questo super puzzle, scoprire e recuperare il tesoro perduto, dovrai chiedere indizi a chiunque ti si presenti davanti. Gioco in multiplayer via rete, seriale, modem e Internet. R.H Pentium 90 Mhz +16Mb+Windows95.

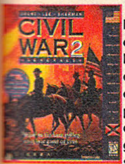
PC CDROM **99.000**



RIVEN: MYST 2

Finalmente disponibile il seguito del gioco di avventura punta e clicca piu' famoso: Myst. Dovrai immergerti in un immenso mondo ricco di segreti, misteri, conflitti veramente complessi. Dovrai cercare ed esplorare tutto quello che la tua intelligenza ed intuito ti suggerirà'...ma attenzione misteriose creature ti attendono. R.H Pentium 100 Mhz +16Mb+Windows95+ scheda video compatibile DirecX. Compatibile con Macintosh.

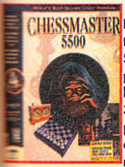
PC CDROM **99.000**



CIVIL WAR 2: GENERALS

Dalla Sierra la nuova strategia militare ambientata nelle battaglie americane tra Nord e Sud. Oltre 40 scenari di battaglia con qualsiasi tipo di unita' dall'artiglieria a cavallo alle imbarcazioni, dall'artiglieria pesante al soldato semplice. Ora dovrai attaccare le fortificazioni, le coste, le maggiori arterie di comunicazione e ogni punto strategico del nemico. Editor per personalizzare ogni unita' di combattimento o mappa di gioco al massimo del dettaglio. Possibilita' di gioco in multiplayer via modem, rete, Internet o E-mail direttamente con il server Sierra appositamente dedicato. R.H 486 DX/2 66 Mhz +16Mb+Windows95.

PC CDROM **109.000**



CHESSMASTER 5500

Dalla Mindscape il capolavoro creato per tutti gli appassionati del gioco degli scacchi. Strumento ideale sia per i principianti che per gli utenti ultra-esperti. Contiene un database con oltre 27.000 combinazioni di gioco, 30 specialità di gioco, 60 avversari con la possibilita' di modificarli in ben 24 diversi attributi, ottenendo in questo modo un numero infinito di avversari. Potrai analizzare ogni singola mossa di oltre 650 partite che i grandi campioni della storia hanno realmente compiuto. R.H Pentium 90 Mhz +16Mb+Windows95+Scheda Sonora 16 Bit.

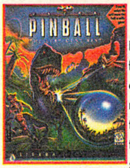
PC CDROM **99.000**



FOOTBALL LEGENDS 98

Dalla Accolade l'attesa simulazione di football americano che vi permettera' di giocare immersi in una sensazionale grafica tridimensionale in diverse epoche. Potrete scontrarvi contro una squadra del 1932 con evidenti differenze su stili di gioco, regole, divise dei giocatori ecc. ecc. Potrai selezionare la tua squadra fra oltre 80. Selezionare i grandi campioni che hanno scritto ben quattro leggendarie generazioni di football. Potente editor per personalizzare ogni giocatore. R.H Pentium 90 Mhz +8Mb+Windows95

PC CDROM **99.000**



ULTRA 3D PINBALL 3: THE LOST CONTINENT

Dalla Sierra la nuovissima simulazione di flipper con ambientazioni veramente stupende interamente renderizzate e con animazioni uniche che andranno ad interagire con il tuo gioco. Possibilita' di scelta fra ben 15 tavole, trucchi segreti, mondi segreti e tantissime altre sorprese R.H 486DX2/66 +8Mb+Windows95. Compatibile con Macintosh

PC CDROM **99.000**



RUSH HOUR: ACCELERATOR

Dalla Psygnosis questa corsa di auto a folle velocita'. Potrai scegliere il tuo mezzo fra ben 15 diversi veicoli dal Monster Trucks all'auto da strada super veloce. Dovrai attraversare il globo e competere in otto differenti tracciati (dalle strade di San Francisco alle Alpi in Italia). Grafica 3D e colonna sonora degna del miglior gruppo rock!! Modalita' di gioco singola, in campionato o a tempo (split screen per due giocatori in contemporanea). R.H Pentium 75 Mhz +8Mb+Windows95. Raccomandato Pentium 90+16 Mb+ scheda video a 2Mb.

PC CDROM **85.000**



VIRTUAL ON: CYBERTROOPERS

Dalla SEGA la futuristica battaglia a 360 gradi con grafica curatissima grazie al potente motore grafico ottimizzato per i processori MMX. Possibilita' di selezione fra 8 robot ognuno con le proprie caratteristiche ed i propri arsenali. Diverse modalita' di combattimento con addirittura la possibilita' di registrare le migliori scene . Possibilita' di gioco in multiplayer via rete, modem o collegamento seriale. R.H Pentium 166 MMX +32Mb+Windows95.

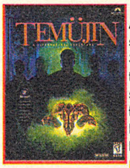
PC CDROM **99.000**



LUCAS ARTS ARCHIVES VOLUME 3

Sensazionale raccolta contenente: DARK FORCES, THE DIG, MONKEY ISLAND, MONKEY ISLAND 2, FULL THROTTLE, AFTERLIFE (tutti in versione full) e inoltre le versioni dimostrative di diversi altri capolavori della Lucas Arts. R.H 486 DX2/66Mhz +8Mb+Windows95.

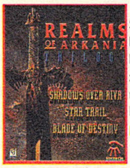
PC CDROM **119.000**



TEMUJIN

Avventura realistica a 360 gradi full immersion realizzata esclusivamente con filmati a 35 mm. Il gioco risulta essere incredibilmente realistico e avvincente. Ricco di colpi di scena e con centinai di indizi che saranno fondamentali per lo svolgimento del gioco. R.H Pentium 90 Mhz +16Mb+Windows95. Raccomandato Pentium 166 Mhz.

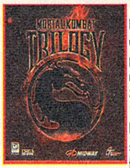
PC CDROM **109.000**



REALMS OF ARKANIA TRILOGY

Stupenda raccolta che contiene : BLADE OF DESTINY, STAR TRAIL E SHADOW OVER RIVA REALMS OF ARKANIA III. In un'unica confezione troverai tre fra i migliori giochi di ruolo premiati in tutto il mondo. R.H 486 DX/2 66 Mhz + 8Mb.

PC CDROM **95.000**



MORTAL COMBAT TRILOGY

Finalmente anche per Pc la conversione di uno fra i migliori picchiaduro mai creati. 37 personaggi (5 di questi sono segreti), nuove mosse di combattimento, nuove armi, oltre 30 mosse incluse le sanguinarie "Brutalities"(in alcune potrai far esplodere l'avversario!!). Modalita' di combattimento singolo o a torneo in 7 livelli con la fatalities finale. Possibilita' di gioco in multiplayer via rete. R.H Pentium 90 Mhz +16Mb+Windows95.

PC CDROM **69.000**



CHAMPIONSHIP MANAGER 97/98

Finalmente disponibile la nuova versione della simulazione manageriale di calcio piu' famosa. In questa nuova edizione potrai competere in parallelo in piu' campionati europei, infatti il gioco comprende i seguenti campionati: Inglese, Scozzese, Italiano, Francese, Tedesco, Portoghese, Belga, Spagnolo e Olandese. Contiene un potentissimo editor per modificare i giocatori, i manager e le caratteristiche delle squadre. Potrai gareggiare nei campionati Europei e Coppa del Mondo (inclusa l'under 21). Possibilita' di gioco fino ad 8 giocatori. R.H 486 DX2/66 + 8Mb. Consigliato Pentium con 16 Mb di ram per gareggiare con piu' campionati in contemporanea.

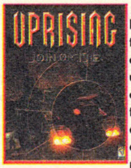
PC CDROM **65.000**



CLOSE COMBAT 2: A bridge too far

Dalla Microsoft l'attesa nuova versione del famoso gioco di strategia militare. Battaglie dinamiche con grafica realistica ed effetti sonori incredibili. Oltre 130 diverse unita' d'assalto inclusi veicoli ed armi speciali. Possibilita' di attacco su tre fronti diversi in contemporanea in tempo reale. Possibilita' di gioco in multiplayer via modem, rete o Internet. R.H Pentium 90Mhz +16Mb + Windows 95 . Compatibile anche con Macintosh.

PC CDROM **99.000**



UPRISING

Definito il potenziale gioco di strategia in tempo reale dell'anno. Dovrai difendere con ogni mezzo la tua base operativa a bordo di un potente mezzo meccanico. Missioni e campagne sempre diverse grazie al generatore random integrato. A tua disposizione un arsenale mai visto prima. Velocissima grafica tridimensionale. Possibilita' di gioco in multiplayer via modem, rete o Internet R.H Pentium 90 Mhz+16Mb + Windows 95. Raccomandato Pentium 166 + 32 Mb ram.

PC CDROM **99.000**

AUGURI DI BUON NATALE A TUTTI I LETTORI

DICEMBRE 1997 - DUE NUOVE APERTURE COMPUTER ONE
FERRARA - Via Garibaldi 120 e MODENA - Via Emilia Est 17

AUGURI DI BUON NATALE A TUTTI I LETTORI

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

I NEGOZI IN ITALIA

BOLOGNA
VIA VELA 12/2
BOLOGNA
VIA MURRI 39/C
FERRARA Nuova Apertura!
VIA GARIBALDI 120
MODENA Nuova Apertura!
VIA EMILIA EST 17
PARMA
VIA SAVANI 14/L
VERONA
VIA PITAGORA 12

Vendite per Corrispondenza
Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it



BUCCANEER

Dalla SSI la nuova avventura strategica 3D ambientata ai Caraibi. 6 differenti campagne di terrore. Dovrai sopravvivere nel mondo dei pirati e sperare in una amnistia da parte del Governo. Combattimento in mare in tempo reale con grafica renderizzata ad altissima qualita'. Intelligenza artificiale del nemico!! Possibilita' di gioco in multiplayer via modem, rete o Internet R.H Pentium 120 Mhz+16Mb + Windows 95.

PC CDROM 99.000



NEED FOR SPEED 2: SPECIAL EDITION

La nuova versione della famosa simulazione di guida su strada modificata e rivista per le schede acceleratrici 3DFX. Quattro nuove macchine a tua disposizione: Ferrari 355F1, Ford Mustang Mach III, Italdesign Nazca C2 e Ford Indigo. Nuovo percorso ambientato sulle coste Messicane. Nuova modalita' di gioco "cattivo". Grafica veramente realistica e dettagliata. Possibilita' di gioco in multiplayer via rete, modem, seriale o split screen. R.H Pentium 90 Mhz +16Mb + Windows 95 . Consigliato Pentium 166Mhz con scheda 3DFX.

PC CDROM 89.000



AHX - 1

Immergiti in questa nuova simulazione di combattimento aereo a 360 gradi, articolata su 35 missioni dalla Libia alla Colombia e in tutto il mondo. Simulazione militare ideata e sviluppata da uno staff di piloti israeliani. Missioni testa a testa, 8 missioni di addestramento, tattiche aria-aria e riprese dal satellite. A bordo del tuo elicottero avrai a disposizione un vero arsenale!! Usalo al meglio!! Supporta la tecnologia MMX R.H Pentium 166Mhz +16Mb + Windows 95 + DirectX.

PC CDROM 99.000



ARMORED FIST 2

Dalla Novalogic la nuova simulazione di combattimento a bordo del carro armato M1A2. Oltre 50 missioni dove dovrai difendere e conquistare territori, distruggere l'artiglieria nemica ed evitare gli attacchi aerei. Puoi comandare il tuo attacco da quattro diversi postazioni di comando (pilota, puntatore, comandante e/o vice-comandante). Grafica foto-realistica ed effetti speciali semplicemente grandiosi grazie al rivoluzionario motore grafico Voxel Space 2. Predisposto per processori MMX. Possibilita' di gioco in multiplayer via modem, rete o Internet R.H Pentium 120 Mhz+16Mb + Windows 95.

PC CDROM 99.000



FALLOUT

Dall'Interplay il nuovo gioco di ruolo con ambientazione futuristica. Usando le ultimissime tecnologie a tua totale disposizione dovrai sopravvivere al piu' grande disastro nucleare. Classico stile dei giochi di ruolo a turno con oltre 50 quesiti da risolvere. R.H Pentium 90 Mhz+16Mb+Win95 .

PC CDROM 99.000



SILENT HUNTER: COMMANDER'S EDITION

Raccolta contenente: Silent Hunter, Silent Hunter Patrol Disk volume 1 , 2 ed il terzo volume inedito che contiene 15 nuovi scenari di combattimento piu' due (Aleutian Island e Java Sea) R.H 486 DX/2 66Mhz+16Mb .

PC CDROM 85.000



VIDEO STRIP POKER

Sei bellissime ragazze vi invitano ad una partita strip-poker. Giocate con furbizia, e con un po' di fortuna le vedrete spogliarsi una dopo l'altra. Mai visto un gioco al computer cosi' realistico!! Manuale in Italiano. R.H 486 DX2/66 Mhz+8Mb + Windows 3.1 o W95.

PC CDROM 59.000



TOTAL SPORTS

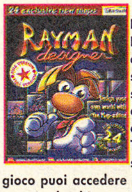
Entusiasmante raccolta contenete tre fra i piu' grandi successi sportivi: Fifa Soccer 1997(simulazione di calcio), Links Ls(simulazione di golf), Pete Sampras 97(simulazione di tennis) . R.H Pentium 75 Mhz+16Mb+Win95 . PC CDROM 109.000



EUDORA PRO 3.0 ITALIANO

Il software numero 1 nella gestione di posta elettronica si presenta nella sua nuova versione completamente in ITALIANO. Possibilita' di allegare files multipli inclusi grafica, file audio, video clip e fogli elettronici, funzioni di testo con stile, con possibnilita' di formattazione e scelta dei caratteri anche a colori!! Possibilita' di gestione mailbox multiple, filtri di gestione della posta per una migliore e completa organizzaizone della vostra posta elettronica indentificando automaticamente i vostri messaggi. Queste sono solo alcune delle molteplici funzioni aggiunte a questo splendido programma. COMPLETAMENTE IN ITALIANO.

PC CDROM 139.000



RAYMAN 2

Il secondo volume delle avventure di Rayman, il gioco di piattaforme piu' famoso del mondo!! Esplora i 24 livelli inediti di questo gioco unico nel suo genere, e parti alla scoperta di nuovi poteri, ostacoli e situazioni di gioco che caratterizzeranno il cmamino del nostro eroe. Con il nuovissimo MAP EDITOR potrai ora ideare nuovi mondi e scambiarli con i tuoi amici. Direttamente dal gioco puoi accedere ad Internet per scambiare le tue creazioni e scoprire le ultime astuzie. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 60 + 16 mb + win.95 PC CDROM 59.000



TAKE NO PRISONEERS

Un incredibile sparatutto 3D che unisce azione aerodinamica e strategia. Grazie alla visuale dall'alto, potrete pianificare al meglio i piu' sofisticati attacchi e le migliori strategie difensive. Vi troverete in ambientazioni multi-livello e potrete affrontare i vostri nemici sopra o sotto di voi grazie alla particolare prospettiva. Variate strade portano alla vittoria, attraverso 20 diversi ambienti interni ed esterni. Una incredibile quantita' di nemici tutti con intelligenza artificiale avanzata, estremamente pericolosa e strategia individuali di combattimento. Opzioni multiplayer in rete (fino a 8 giocatori) via modem e via Internet con le modalita' piu' innovative mai inventate: rintracciare ed abbattere un giocatore designato, determinare il combattente piu' agguerrito oppure affrontarsi a viso aperto in 4 scenari appositamente disegnati. 21 armi, 22 oggetti da combattimento ed una vasta varieta' di veicoli. MANUALE IN ITALIANO. Supporta le piu' note schede 3DFX. R.H. Pentium 75 (raccomandato 133) piu' 16 Mb (racc. 24) + win 95. PC CDROM 95.000



ITALIA ON LINE 12 MESI

Un anno di collegamento full Internet 24 or al giorno senza limiti di accesso da oltre 7 nodi in tutta Italia. Una casella e-mail perso nalizzata per scambiare posta elettronica i tutto il mondo, 500 kb per creare il tuo sit web su Internet, il miglior software di navi gazione per esplorare Internet: Microso Internet Explorer, software per collegament sia per PC che per Mac, oltre 200 utilities pe Internet, il libro Internet Flash per conoscere tutti segreti di Internet. Completamente in ITALIANO. La confezion include anche il gioco REALMS OF THE HAUNTING.

PC CDROM 199.00



AGE OF EMPIRES

per concedersi un'avvincente sfida strategic in un'ambientazione che consente di attra versare 10.000 anni di storia. Il gioco, "fir mato" niente meno che da Sid Meier, auto di Civilization, consente al giocatore seguire i passi dell'evoluzione e della pro gressiva civilizzazione dell'uomo partend dal "nulla virtuale" e da una piccola trib dell'Età della Pietra. Con "Age of Empire", giocatore avrà d'ora in poi nelle sue mani le sorti di Egizi, Gre e molti altri popoli che hanno contribuito alla storia del mond

PC CDROM 99.00



CHASM: THE RIFT

Sparatutto con visuale in soggettiva che fara' trascorrere momenti terrificanti ne meandri dell'inferno. Preparatevi al peggio Uno strano fenomeno mette in pericolo l'u manita'. Unico scopo distruggere ogni form semovente che ti si presentera' davanti!! Effetti spettacolari e un arsenale a tua dispo sizione impressionante. Possibilita' di gio in Multi-player via rete, Internet, modem collegamento seriale. R.H. 486 DX4-100 + 16 Mb + Ms-Dos Win.95. Raccomandato Pentium 133Mhz.

PC CDROM 79.00



SABRE ACE

Dalla Virgin una simulazione di combatti mento aereo con grafica realistica 3D e co motore grafico velocissimo. Potrai pilota tutti gli aerei che hanno partecipato al guerra della Corea. Dal F51 Mustang al F8 Shooting Star, dal F-86 Sabre a gli aere sovietici Mig.15 e Yak-9. 45 intense mission ti aspettano!!! Possibilita' di gioco in Mult player via rete, Internet, modem e collega mento seriale. R.H. Pentium 133 + 16 Mb + Win.95.Ottimizza per schede acceleratrici 3D.

PC CDROM 99.00



JEDI KNIGHTS -ITALIANO-

Il seguito in grande stile del glorioso Da Forces, con nuove caratteristiche, nuove arm d una entusiasmante grafica 3D. Modalita' gioco singola o multiplayer, via modem, re locale o Internet. 9 livelli espressamen dedicati a multiplayer. 9 ambienti realisti totalmente nuovi con personaggi animati 3d in 21 livelli batticuore, incontra sette Je del lato oscuro della Forza, ciascuno co poteri esclusivi. Predisposto per ACCELERATORI GRAFICI 3DF Azione intensa da Guerre Stellari in una storia nuovissima pine di pericoli ed avventura. Potrai optare se giocare dalla parte d Lato Luminoso della Forza addestrandoti per diventare Cavalie Jedi oppure dal Lato Oscuro, usando le abilita' del Cavaliere Je per diventare un agente del male. COMPLETAMENTE IN ITALIAN INCLUSO IL PARLATO. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + win.9 Raccomandato: Pentium 133 + 32 Mb + win.95 + Accelerato Grafico DIAMOND MONSTER 3dfx

PC CDROM 95.00

AUGURI DI BUON NATALE A TUTTI I LETTORI

DICEMBRE 1997 - DUE NUOVE APERTURE COMPUTER ONE
FERRARA - Via Garibaldi 120 e MODENA - Via Emilia Est 17

AUGURI DI BUON NATALE A TUTTI I LETTOR

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

I NEGOZI IN ITALIA

BOLOGNA
VIA VELA 12/2
BOLOGNA
VIA MURRI 39/C
FERRARA Nuova Apertura!
VIA GARIBALDI 120
MODENA Nuova Apertura!
VIA EMILIA EST 17
PARMA
VIA SAVANI 14/L
VERONA
VIA PITAGORA 12

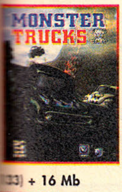
Vendite per Corrispondenza
Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it



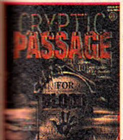
INCUBATION - BATTLE ISLE 4

Il quarto episodio dedicato alla saga di Battle Isle realizzato su 2 CDROMS. Il vostro compito sara' quello di creare la squadra di Marines Spaziali, equipaggiarli a dovere e controllarne l'evoluzione missione dopo missione, incontrando una incredibile varieta' di alieni ognuno con le proprie caratteristiche, definendo i sistemi di attacco in funzione della loro capacita' di difesa, attingendo da un fornitissimo arsenale. Animazioni tridimensionali in tempo reale a 65000 colori in SuperVGA, 35 missioni tattiche e di azione, 5 distinti campi di battaglia, 30 diverse categorie di soldati da equipaggiare, 24 tipologie diverse di armamenti. Opzione multiplayer via modem, Network ed Internet. Supporto per SCHEDE ACCELERATRICI 3DFX. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + win.95. Raccomandato pentium 166 + 32 Mb + Diamond Monster 3dfx.
PC CDROM **79.000**



MONSTER TRUCKS

Targata Psygnosis questa splendida simulazione di guida fuoristrada. Salta al volante del tuo potente mostro a iniezione V8, spingi il pedale dell'acceleratore e guida in questa stupenda simulazione fuoristrada!! Scegli di gareggiare su fangosi circuiti di rally, su piste veloci o esibisciti in acrobazie straordinarie in uno stadio...e cerca di non sfasciare il tuo veicolo!! R.H. Pentium 120 (consigliato 133) + 16 Mb
PC CDROM **99.000**



BLOOD: The Cryptic Passage data disk

Il nuovo data disk ufficiale dalla Wizard Works dedicato al noto sparatutto in soggettiva BLOOD. 10 nuovissimi livelli sanguinolenti con 4 nuovi diabolici personaggi da sconfiggere, nuove textures grafiche, un nuovissimo livello nascosto!!. Richiede la versione registrata di Blood.
PC CDROM **45.000**



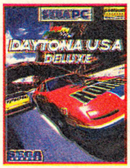
Flight Simulator GREAT BRITAIN scenary

Un nuovo data disk dedicato al Nord della Gran Bretania, oltre 18.000 miglia quadrate perfettamente texturizzate, particolarmente curato sin nei minimi particolari, dalle strade principali a quelle secondarie, ferrovie, fiumi, laghi ecc, 35 aeroporti perfettamente riprodotti. Richiede Flight Sim. per win.95 o Flight Simulator 98.
PC CDROM **69.000**



PUBS

Una innovativa Slot Machine con la quale avrete la possibilita' di vincere GETTONI D'ORO a 18 CARATI VERI E PROPRI!!! Il gioco si sviluppa su 3 livelli: potrete accontentarvi della vincita oppure rischiare di moltiplicare i crediti accumulati o tentare il raddoppio. Ottenendo combinazioni utili e' possibile salire di livello tentando di moltiplicare il risultato realizzato. L'elenco completo delle combinazioni e' acquisibile da un tableau tridimensionale. Il programma prevede l'inedita opportunita' di raggiungere la funzione GOLDDIG che permette di sfidare la fortuna raggiungendo un autentico JACKPOT DA 1 MILIONE O DA 5 MILIONI in gettoni d'oro. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Formato ibrido sia per PC che per Macintosh. R.H. 486DX2-66 + 8 MB + Win3.1 o Win.95
PC CDROM **69.000**



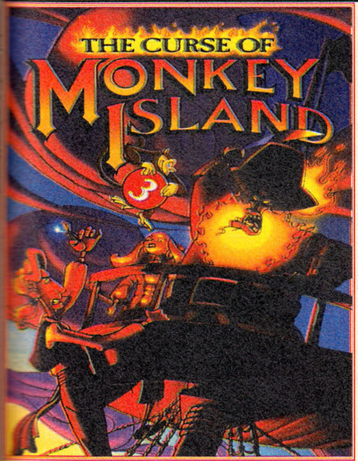
DAYTONA USA DELUXE

L'ingegnosa nuova grafica a schermo intero e 3 altri nuovissimi circuiti sono in attesa della vostra scelta. 8 macchine da corsa personalizzate sovralimentate con turbocompressore a gas di scarico! Opzione di gioco in rete, modalita' split screen per 2 giocatori e una schiera di opzioni che includono una macchina fantasma. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 90 + 16 mb + win 95 + Direct x 5 (contenute nella confezione). Consigliato pentium 133.
PC CDROM **85.000**



FLIGHT SIMULATOR 98

Dalla Microsoft il capolavoro della simulazione di volo dedicato a Windows 95. La simulazione piu' avanzata attualmente disponibile. Proverai il nuovo elicottero BELL 206B Jetranger III, il nuovo Learjet 45, il Cessna 182 Skyline, Extra 300S, Boeing 737/400, Schweizer Sailplane, e tanti altri. Il programma e' predisposto per processori MMX e per schede acceleratrici 3DFX (funziona comunque perfettamente anche su macchine sprovviste di tali caratteristiche). Pannelli di controllo disegnati in alta risoluzione e digitalizzati!! Oltre 3000 aeroporti mondiali digitalizzati, 10 volte le versioni precedenti, 45 aree metropolitane incluso 20 nuove citta' americane. Opzione multiplayer per competizioni via Internet e via Network. R.H. Pentium + 16 mb + win.95. Consigliato Pentium 166 mmx + 16 mb + win.95 + Monster 3dfx. COMPLETAMENTE IN ITALIANO!!
PC CDROM **109.000**



THE CURSE OF MONKEY ISLAND 3

Humour pungente, ambientazioni esotiche e una profusione di pirati fantasma caratterizzano l'ultimo capitolo della pluripremiata avventura d'alto mare. Piu' malvagio e astuto che mai, il nefasto *LeChuck*, pirata demone, torna ancora una volta dal regno dei morti per tormentare Guybrush Threepwood. The Curse of Monkey Island e' la vivacissima terza puntata della popolare serie di giochi Monkey Island. In quest'ultimo episodio incontriamo Guybrush costretto ad usare una spada spuntata e tutto il suo acutissimo ingegno contro LeChuck per togliere Elaine Marley, il suo unico vero amore, dalle mani del crudele pirata che ne vuol fare la sua sposa. I fan abituati all'irresistibile umorismo e ai dissacranti personaggi comparsi nei primi due episodi della serie scopriranno una storia irresistibile e dei personaggi indimenticabili. Un'avventura destinata a coinvolgere il giocatore rendendolo parte integrante delle vicende. Oggetti da trovare, una grande quantita' di enigmi da risolvere per arrivare alla fine del gioco. Per merito di un'interfaccia di tipo intuitivo, i giocatori sono in gradi di prendere e adoperare gli oggetti, di esaminare ogni elemento trovato durante il loro percorso e di parlare con diversi personaggi durante tutta la durata del gioco.

COMPLETAMENTE IN ITALIANO incluso il PARLATO.

IL PREZZO???? 89.900 iva compresa

AUGURI DI BUON NATALE A TUTTI I LETTORI

DICEMBRE 1997 - DUE NUOVE APERTURE COMPUTER ONE
FERRARA - Via Garibaldi 120 e MODENA - Via Emilia Est 17

AUGURI DI BUON NATALE A TUTTI I LETTORI

Little Big Adventure 2

La nuova avventura che vede come protagonista l'intraprendente Twinsen è davvero molto estesa. Di conseguenza, per fornire indicazioni complete e dettagliate, abbiamo pensato di dividere la nostra guida completa in più parti. Buon divertimento con i primi cinque capitoli di *LBA 2* e appuntamento al mese prossimo!

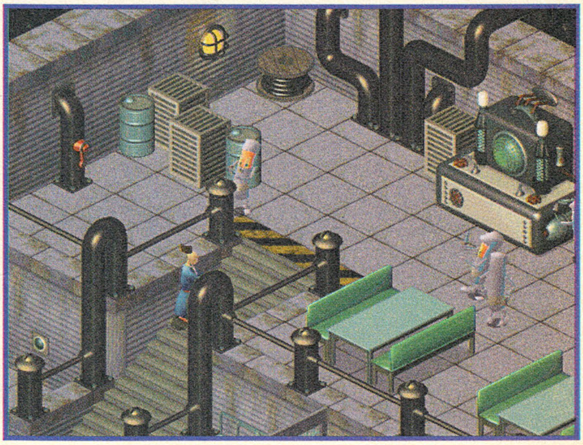
QUALCHE CONSIGLIO

Prima di iniziare con il primo capitolo di questa bellissima avventura, ci sono alcuni consigli che sono validi per tutto il gioco e che quindi non verranno ripetuti tutte le volte. Durante il gioco incontreremo spesso porte chiuse, che necessitano di una chiave per essere aperte. Le chiavi si possono trovare o nella stanza in cui siamo o addosso a qualche nemico che quindi dobbiamo eliminare. Se usciamo da una stanza utilizzando la chiave, molto spesso rientrando dovremo riprenderla. Avremo sempre bisogno di racimolare i punti magia, i punti vita e i soldi. Li troveremo controllando in ogni vaso, in ogni barile, in ogni cestino che incontreremo, oppure se abbiamo molti soldi possiamo comprare i punti magia e i punti forza in alcuni negozi. Distribuiti qua e là ci sono anche alcuni quadrifogli che ci faranno guadagnare una vita. In *Little Big Adventure* è molto facile morire, quindi è necessario salvare spesso. Twinsen deve inoltre parlare sempre con tutti, anche quando non espressamente indicato, per farsi un quadro più chiaro e completo delle cose da fare. Infine, ricordiamoci che premendo "Invio" possiamo modificare la posizione della "telecamera" e quindi della visuale di gioco. È utile durante i combattimenti per avere una migliore precisione di tiro.

CAPITOLO 1

L'avventura inizia a casa di Twinsen, in compagnia di Zoe. Il Dino-fly si è fatto male durante il temporale e dunque dobbiamo trovare una medicina per guarirlo. Non sarà così semplice, come presto scopriremo a nostre spese.

Giriamo per la casa e in una cassettiera troveremo una chiave. Entriamo nella porta all'estrema sinistra e ci ritroveremo nel laboratorio di Twinsen. Prendiamo la sfera magica nel barile, la Holomap dallo scaffale e le tre freccette. La Holomap ci sarà utilissima sia per capire dove siamo, che per avere una mappa del luogo in cui siamo e infine







per avere indicazioni del luogo in cui dobbiamo recarci. Durante il gioco, si vedrà lampeggiare in alto a sinistra la Holomap, guardiamola per avere indicazioni. La sfera magica ci sarà indispensabile per proseguire durante il gioco, e la useremo di continuo. Usciamo dalla casa e rechiamoci in città, parliamo con lo straniero. Entriamo in farmacia e, parlando con la commessa, scopriremo che non ci può aiutare. Usciamo, parliamo con la signora all'esterno della farmacia: ci darà qualche indicazione se le riportiamo il suo ombrello. Avviciniamoci al tizio con l'ombrello nei giardinetti, e passiamo alla modalità "Discreto". Avviciniamoci e parliamo, fino a farci ridare l'ombrello. Riportiamo l'ombrello alla signora, che ci consiglia di andare a parlare con il mago Ker'aooc, che vive sull'Isola del Deserto. Andiamo al porto e parliamo con il commesso della società dei traghetti. Ci dice che tutte le corse sono state sospese a causa del brutto tempo. Bisogna parlare con il mago meteorologo. Risaliamo la collina all'estrema destra della cittadella e troveremo la tenda del mago.



Bersimon ci dirà che per lanciare la sue magie contro il temporale deve poter salire sul Faro che però, stranamente, è chiuso. Raph, il guardiano del Faro, è sparito e bisogna trovarlo. Giriamo per la città chiedendo di lui, ma presto scopriremo che nessuno lo ha visto. Andiamo al faro e parliamo con la tizia che sta aspettando Raph, ci dirà di dare un'occhiata in collina. Al bar "Chez Luc" parliamo con gli amici di Raph, che ci consiglieranno di andare sulla strada panoramica. Prima però entriamo nel museo, paghiamo il biglietto (che ingiustizia!) e parliamo con Miss Bloop. Per tornare in possesso della tunica e del medaglione dobbiamo sbloccare la porta in cima alle scale. Guardiamo gli oggetti del museo, usciamo dal museo e saliamo fino ad arrivare davanti alla finestra. Entriamo ed azioniamo i due interruttori: uno apre la porta e l'altro apre la cassaforte che contiene i nostri oggetti. Velocemente scendiamo le scalette e avviciniamoci alla "cassaforte", poi prendiamo la tunica ed il medaglione. Da ora in poi possiamo utilizzare la sfera magica. Rechiamoci sulla strada panoramica, a sud rispetto alla tenda del mago e vedremo un sentiero scavato nella pietra e una grotta. È necessario avere i punti energia e forza al massimo. Prendiamo la mira (per non cadere in acqua) e saltiamo sul sentiero, entriamo nella caverna. Proseguiamo a destra e troveremo Raph, prigioniero. È stato catturato da Tralù, che sembra intenzionato a mangiarlo. Per liberarlo, andiamo verso destra fino al sentiero sbarrato dai tre barili. Usiamo la sfera magica per far scattare l'interruttore in fondo al corridoio, poi giriamo dietro ai barili, sulla destra troveremo un secondo interruttore che apre una porta. Passiamo la porta: c'è un vecchio amico, Joe. Dopo di lui, dovremo eliminare due mostri, prendere la chiave e aprire la porta. Ci troveremo faccia a faccia con Tralu: usiamo la sfera magica per distruggerlo. A seconda del comportamento che utilizziamo la sfera compie traiettorie diverse. Personalmente preferisco la modalità sportivo. Per uccidere il mostro è importante trovare "il giusto ritmo" che ci permette di colpirlo, recuperare la sfera e rilanciarla prima che lui abbia il tempo di colpirci. Questo è il metodo da utilizzare con tutti i mostri da qui in avanti. Possiamo ripararci dietro le rocce blu, che una volta esplose rivelano punti energia, soldi o punti magia.

Prendiamo la chiave e liberiamo Raph che ci ringrazierà e uscirà. Usciamo dalla caverna e incontreremo Zoe. Dopo il filmato andiamo in compagnia di Zoe al Faro, parliamo con il mago meteorologo che finalmente potrà salire e lanciare il suo incantesimo. Durante il filmato vedremo arrivare la causa di molti guai: gli alieni. Sono atterrati nei giardini. Usciamo di casa e avviciniamoci alla astronave. Gli alieni sostengono di essere venuti in pace. Rassicurati, andiamo al porto, compriamo un biglietto per l'isola del deserto dove vive il mago guaritore. Prima di prendere il traghetto entriamo nel negozio di MrBazoo e compriamo il Nitro-Robo-Pinguino, una bomba che potrà essere utile in momenti particolari. Prendiamo il traghetto.

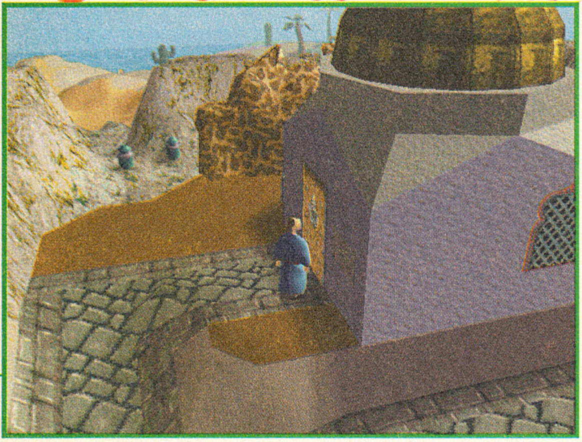
CAPITOLO 2

Ci ritroveremo a Port-Ludo. Cerchiamo la casa del mago, vicino al campo di bocce, e entriamo. Troveremo la tizia che abbiamo visto fuori della farmacia, che ci annuncia la partenza del mago per un viaggio. Lei consiglia di chiedere alla Scuola della Magia, nella speranza che qualcuno ci possa aiutare a curare il Dino-fly. Prima di uscire prendiamo la boccia con l'acido gallico dallo scaffale. Usciamo e chiediamo in giro dove sia la Scuola. Nessuno sa dove sia. Spostiamoci allora nella parte più a nord-ovest dell'isola e troveremo una locanda. Entriamo e parliamo con il proprietario. Da notare la scaletta che conduce sul tetto: il proprietario non lascia passare nessuno, bisogna dunque trovare il sistema di distrarlo. Andiamo verso destra ed entriamo in un cortile, poi entriamo nella porta in basso a destra: la sauna femminile! Le signore grideranno, facendo accorrere il padrone, quindi usciamo e corriamo al bancone, saliamo la scaletta e raggiungiamo il tetto. Qui un santone ci dirà che la Scuola di Magia è nascosta nel centro dell'Isola all'interno del cimitero, per evitare visite indesiderate. Raggiungiamo l'entrata del cimitero e iniziamo a costeggiarlo verso sinistra, finché all'altezza di un albero secco troviamo una fenditura. Seguiamola e raggiungiamo l'entrata, quella sovrastata da due occhi di pietra. Dovremo fare questa strada avanti e indietro ancora tante volte, quindi impariamo a farla in fretta.

Entriamo. Proseguiamo verso destra, e arriveremo in una grossa stanza da pranzo infestata dai fantasmi. La porta a sinistra naturalmente è chiusa e bisogna raggiungere lo scrigno all'estrema destra per prendere la chiave. Passiamo tra i tavoli cercando di evitare i fantasmi. Fermiamoci prima di avvicinarvi troppo allo scrigno per non essere investiti da una pioggia di fuoco. Scegliamo la modalità "discreto" e avviciniamoci, allo scrigno. Prendiamo la chiave, ripassiamo attraverso i tavoli ed apriamo le porte. Proseguendo per il corridoio a destra arriveremo in una stanza più ampia. La signorina ci presenterà il Preside della Scuola della Magia. Per curare il Dino-fly è necessario prendere prima un diploma in arti magiche, e per far questo bisogna iscriversi alla Scuola. La retta è piuttosto salata: ben 120 kashes. Naturalmente il prode Twinsen non ha abbastanza denaro, quindi bisognerà procurarsene un po'. Il Direttore però ci avverte: all'interno del Tempio di Bu è ancora sepolto un leggendario tesoro che potrà senz'altro farci comodo. Usciamo e, guidandoci con la mappa, andiamo al Tempio di Bu, ora trasformato in luna park. Compriamo il biglietto d'ingresso e avviciniamovi al banchetto del tiro all'anitra. Paghiamo per giocare, usiamo le freccette e cerchiamo di colpirne tre. Il proprietario ci darà un po' di palloncini che ci trasporteranno automaticamente sul tetto del Tempio. Scendendo cerchiamo di raccogliere più bonus possibili, raccogliendo i funghi. Una volta nel tempio, possiamo decidere di uscire e ripetere il tutto fin a quando non avremo la somma richiesta, oppure possiamo avventurarci verso destra all'interno del Tempio. Girando nel Tempio, troveremo sui ripiani un po' di bonus: per accedervi dobbiamo saltare sul carrellino e scendere per spostare (con un calcio!) gli scambi. Raggiunta la cifra necessaria torniamo al tempio (riprendendo la chiave) e diamoli al Direttore. Per diventare Mago dovremo affrontare tre (terribili!) prove. La prima è quella della cerbottana, la seconda prova consiste nel raggiungere la piccola isola del Duomo di Ardesia, al largo dell'Isola della Cittadella. Per superare la terza sarà necessario trovare la balsamina, una rara pianta del deserto.
La prima prova: apriamo la porta davanti a voi (in fondo alla stanza),

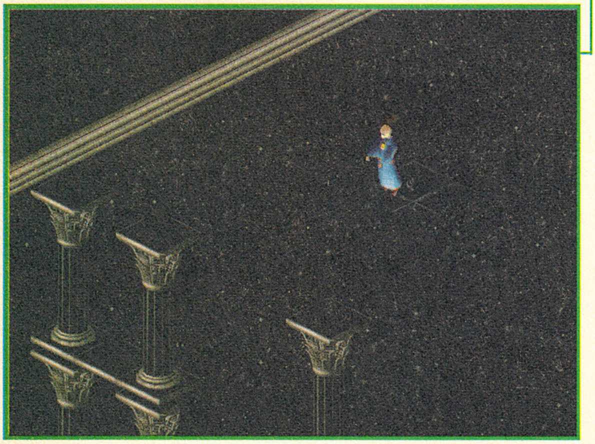








saliamo al centro della pedana e ci ritroveremo circondati da alcuni simboli magici. Dobbiamo abbatterli tutti nel poco tempo disponibile utilizzando la sfera magica. Conviene prendere due punti di riferimento, lanciare la sfera, colpire un simbolo, girarvi in un'altra direzione e colpirne un altro. Solo così possiamo farcela nel tempo a disposizione. Dopo averli abbattuti tutti usciamo dalla stanza e riceveremo una cerbottana che ci sarà utile nel seguito. Nel frattempo girando per il mondo ci rendiamo presto conto che gli Esmer non sono poi così pacifici come erano sembrati all'inizio, anzi verso Twinsen si rivelano ben presto ostili. Rechiamoci nel cuore del deserto, a sud del circuito e troveremo una bella balsamina su un colle inaccessibile. Come fare? Meglio pensare di riparare la nostra macchina. Andiamo nella parte destra della città, all'osservatorio, e parliamo con Gerolamo Baldino che ci darà un pezzo meccanico necessario per riparare l'auto. Torniamo all'isola della cittadella (comprando prima il biglietto) e diamo il pezzo a Zoe. Baldino ha dimenticato di darci una ricetrasmittente. Torniamo sull'Isola del Deserto, andiamo da Baldino,



prendiamo la trasmittente e non appena usciti verremo chiamati da Zoe. La nostra macchina è giù al porto che ci aspetta. Prendiamola e andiamo un po' in giro (una delle parti più divertenti dell'avventura). Torniamo alla duna della balsamina e vicino all'entrata segreta della Scuola troveremo l'accesso per salire su una duna. Salendo su quella giusta troveremo un trampolino di legno che con un po' di rincorsa ci permette di raggiungere la duna della balsamina. Scendiamo e prendiamola. Torniamo in macchina e rechiamoci alla Scuola. Diamo la pianta al Direttore. Per affrontare la terza prova ci darà la Conchiglia del Tritone Blu, che permette di guarire tutti gli esseri viventi (e anche noi stessi quindi). Rechiamoci finalmente dal Dino-fly sulla Cittadella e curiamolo. Parliamogli e usiamo per raggiungere l'isola del Duomo d'Ardesia. Memorizziamo bene la mappa sulla destra della porta d'ingresso e per maggiore sicurezza copiamola. Dove vediamo un puntino in realtà ci aspetta un bonus. Entriamo e seguendo la mappa cerchiamo di raggiungere l'uscita. Senza memorizzare la mappa è necessaria più attenzione per non cadere, anche perché molti gradini sono visibili solo all'ultimo momento. All'uscita troveremo ad aspettarci il Direttore che ci darà un pezzo di ardesia magica come ricordo (ci servirà anche per memorizzare immagini o mappe). Torniamo alla Scuola utilizzando il Dino e il Direttore ci consegnerà il diploma di Mago e aumenterà il potere magico della sfera che da gialla diventa verde. Inoltre, scopriamo che per avere la vostra tunica dovremo fermare un venditore ambulante che viaggia su un tappeto volante. Non appena lo incontreremo in giro per l'isola compariamo tutto quello che possiamo. Spenderemo 50 kashes. Il Direttore passerà poi a parlarci di un grave problema che lo affligge: tutti i maghi sembrano essere spariti e si teme seriamente per la loro incolumità. Giriamo per la città facendo domande sui maghi, poi rechiamoci alla locanda nell'ovest dell'isola. Andiamo nella stanza antistante le saune, entriamo in quella delle donne, e con lo stesso giochetto di prima andiamo a parlare con il santone sul tetto. Ci spiegherà che gli Esmers hanno convinto i maghi a seguirli sul loro pianeta per scambiare le reciproche conoscenze magiche e tecnologiche. Torniamo nella stanza antistante le saune e parliamo con l'Esmer. Ci offrirà di seguirlo sul suo pianeta, facendosi promettere di non avvisare la



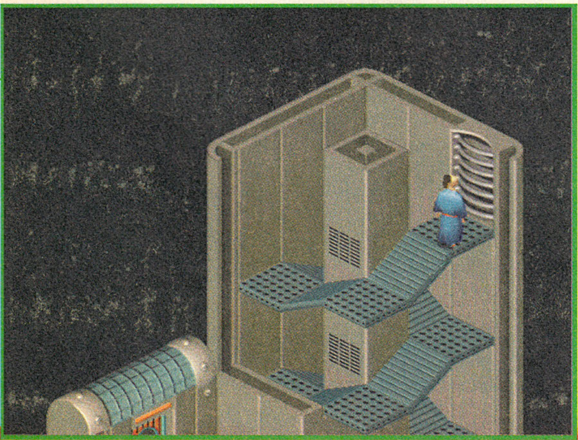
Scuola di Magia. Accettiamo di seguirlo, entriamo nella sauna maschile e...ci ritroveremo presto in volo verso il pianeta Zeelich.

CAPITOLO 3

Sul disco volante analizziamo tutte le colonnine, poi parliamo con le persone a bordo. Nel piano inferiore prendiamo il traduttore. Poi appena seduti una nuova animazione ci riporterà sul pianeta. Un soldato e un ambasciatore ci inviteranno a seguirli, ma purtroppo nel corridoio incontreremo l'amico Joe, che involontariamente ci smaschererà. Ci ritroveremo in cella. Joe ci rivelerà che tutti i maghi sono stati presi prigionieri dagli Esmer, che sono intenzionati a rapire i bambini di Twinsun. Non appena la guardia si avvicina per riportare Joe nella sua cella, usciamo.
Andiamo verso sinistra e azionando gli interruttori liberiamo il dissidente che ci indicherà la via da seguire per uscire. Nel cortile uccidiamo il mostro e passiamo all'esterno. Andiamo verso sinistra, evitiamo il piccolo carroarmato, evitiamo le due sentinelle e corriamo verso l'astroporto. Andiamo alla torre di controllo, saliamo fino in cima, uccidiamo le guardie e rubiamo il disco di controllo della navicella spaziale. Scendiamo, entriamo nella navicella ed inseriamo il disco di controllo per la rotta.

CAPITOLO 4

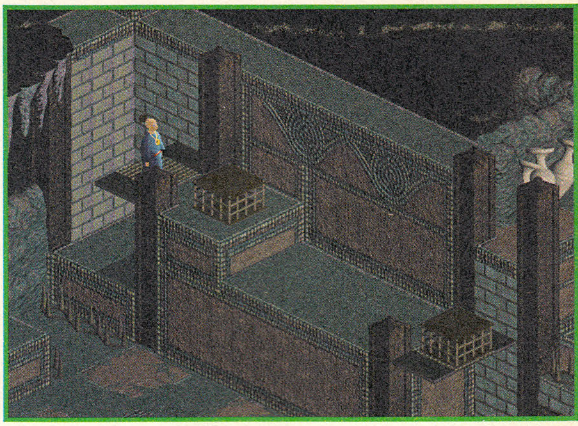
L'atterraggio sull'Isola della Cittadella non è stato dei più felici. Ci ritroveremo vicino alla tenda del mago meteorologo. Facciamo attenzione all'Esmer nei dintorni. Da ora in poi tutto il mondo è stato invaso e messo sotto il controllo dagli Esmers. Twinsun è ufficialmente un ricercato, e dovremo fare attenzione a dove mettiamo i piedi. Zoe ci chiamerà, pregandoci di raggiungerla al più presto. Corriamo a casa (meglio tenerci sulla destra della città andando dalla strada panoramica a casa). Gli Esmers purtroppo hanno rapito i bambini, Baldino è partito per la Luna Smeraldo, ma ci ha lascito un proto-pack (uno zaino a reazione per piccoli spostamenti) nel deposito bagagli. Il consiglio di Zoe è di andare alla Scuola della Magia, dove qualcuno potrà aiutarci. Andiamo alla Scuola della Magia, utilizzando il Dino-fly (passiamo prima alla locanda per riprenderci la macchina). Il Direttore non ci può aiutare ma qualche consiglio non costa niente: per affrontare gli Esmers è meglio possedere la potente Sfera di Sendell, nascosta sull'isola della Cittadella dal mago meteorologo, che l'ha nascosta in un blocco di ghiaccio, nei sotterranei della città, protetta da un potente incantesimo. Andiamo nella tenda del mago sulla Cittadella, ma scopriamo che il mago non c'è. Ha lasciato un messaggio per Twinsun: "non dimenticarti di finire l'incantesimo. Per finirlo è necessaria la Perla dell'Incandescenza, nascosta sull'Isola del Deserto." Prima di tornare (per l'ennesima volta) sull'altra isola, fermiamoci al deposito bagagli. Parliamo con il direttore che ci lascerà scendere nel magazzino per recuperare il proto-pack. Utilizzando l'elicottero-magnete mosso da una pedana-joystick, prendiamo la cassa più esterna e portiamola sul nastro trasportatore. Incontriamo un commesso che si offre di portarci fuori la cassa per 102 kashes. Tuttavia, preferiamo risparmiare e portarla da soli. Bisogna spingere le casse seguendo le frecce, utilizzando gli interruttori per portare avanti la cassa sul nastro trasportatore. Ad un certo punto arriveremo davanti ad una guardia rossa, eliminiamola o spingiamola sul nastro. Nella cassetta di medicazioni posta tra le scatole sulla destra troveremo la



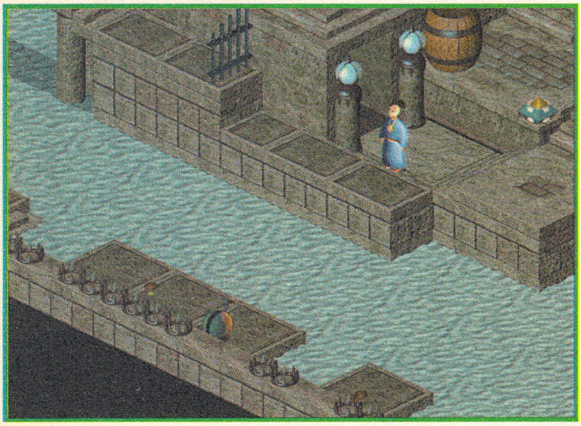


PER GIOCARE MEGLIO...





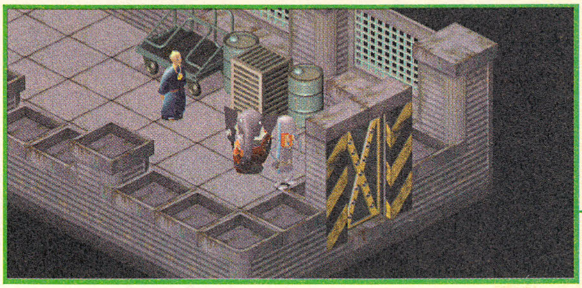
chiave per proseguire oltre la porta chiusa. Con un po' di pazienza arriveremo davanti al direttore, che aprirà il pacco e ci consegnerà il tanto sospirato proto-pack. Andiamo ora dal vicino di casa, diamogli l'acido gallico necessario per poter leggere e tradurre alcune antiche mappe dei sotterranei. (che automaticamente verrà copiata sulla lastra di ardesia) Riceveremo una chiave a forma di piramide e un importante messaggio: il globo magico è nascosto nei sotterranei, e la chiave piramide è necessaria per raggiungerlo. Possiamo ora tornare all'Isola del Deserto, parliamo con il Direttore della scuola di magia che ci darà una dritta riguardo alla Perla dell'Incandescenza: c'è una conchiglia gigante che vive in una caverna tra gli scogli vicino al porto, questa contiene l'oggetto che cerchiamo. Recuperiamo la macchina, andiamo al porto e spingiamoci verso il mare. Dovrebbe esserci un Esmer, un piccolo molo e una campanella. Utilizziamola per chiamare Moya, la vostra amica tartaruga. Saltiamole sul guscio e ci porterà all'interno di una cava. Usiamo il proto-pack per raggiungere la Sfera e torniamo indietro. Torniamo sul tetto della locanda, usiamo il telescopio ed in lontananza vediamo una caverna su un piccolo isolotto. Usiamo il Dino per raggiungerlo. Raccogliamo tutti i bonus ed il quadrifoglio, poi seguiamo il sentiero, fino alla spiaggia, arrivando fino all'imbocco della caverna. Usiamo il proto-pack per entrare. Raggiungiamo la terra (sulla destra) evitando sia i pipistrelli che le sfere di fuoco (se ci toccano cadremo certamente, morendo all'istante). Saltiamo la trincea e eliminiamo subito i due scheletri. Troveremo due casse che vanno portate in alto a destra (una sopra l'altra) per poter passare nella stanza successiva. Spostiamo una cassa sull'ascensore di destra. Poi saliamo sulla pedana di sinistra, usiamo la sfera per abbassare l'elevatore, saltiamo e saliamoci sopra. Giunti in alto, spingiamo la seconda cassa verso destra, facendola cadere sulla prima, poi usiamo la modalità "Discreto" e lanciamo la sfera in modo che eseguendo una parabola a campanile cada sull'interruttore. Mentre si alza l'ascensore, saltiamo sulla seconda cassa e se tutto è andato bene ci ritroveremo all'altezza giusta per poter saltare nella stanza seguente. Continuiamo nel corridoio fino alla passerella di legno. Uccidiamo il mostro, stando in posizione rialzata ed usando la tecnica di prima. Nello scrigno troveremo l'Incantesimo di Protezione, utilissimo nei casi in cui siamo veramente accerchiati o il nostro avversario è troppo forte di noi. Inoltre, può essere usata anche in volo. Prendiamo finalmente la Perla, torniamo indietro facendo attenzione alle lame taglienti, ai pipistrelli, alle sfere di fuoco e raggiungiamo la spiaggia all'esterno della caverna. Torniamo alla Cittadella e mettiamo la Perla nel calderone del mago meteorologo, ottenendo così l'Incantesimo del Fulmine. Rechiamoci al pub al centro della città, uccidiamo le due guardie al piano inferiore e poi cerchiamo dietro al bancone finché troveremo una chiave. Compriamo un bel po' di punti magia e punti forza se ne siamo a corto, è molto importante. Evitiamo i cani ed entriamo nelle cantine. Seguiamo il corridoio fino ai barili e prima di lasciarci cadere nel buco in mezzo al pavimento cerchiamo i bonus in tutti i barili in modo da avere la barra della magia e della forza al massimo. Mettiamo la chiave piramidale nell'apposita serratura ed entriamo. Per spezzare la protezione dovremo usare l'incantesimo del fulmine, che possiamo utilizzare solo se carichi di punti magia.. Se ancora non abbiamo abbastanza punti usciamo, saltiamo su una piattaforma, cerchiamo il pacchetto di medica-



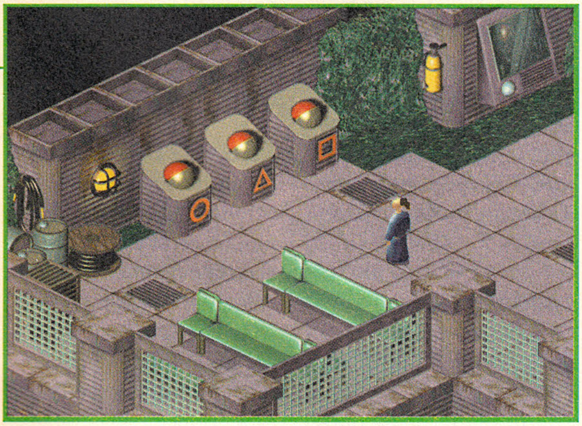
zione nascosto tra due statue. Troveremo una chiave. Proseguiamo con le piattaforma in senso antiorario e arriveremo ad una porta. Entriamo nel magazzino e recuperiamo dallo scrigno tutti i punti necessari. Recuperiamo la Sfera di Sendell. Fatto questo usciamo dai sotterranei utilizzando la porta posta nell'angolo in alto a sinistra. Per aver portato a termine brillantemente questa operazione avanzeremo di grado e la nostra sfera diventerà rossa. Non appena fuori, Baldino si farà sentire: è sulla Luna Smeraldo ed ha scoperto un nuovo diabolico intrigo degli Esmers. È necessario rubare un disco volante dalla base dell'Isola del Deserto e raggiungerlo. Torniamo quindi sull'isola e parliamo con i pochi abitanti rimasti. Entriamo nel Tempio di Bu e raggiungiamo i binari e il carrello. Usiamo (come prima) i calci per deviare le frecce che indicano la direzione che prenderà il carrellino in procinto del bivio. Guidiamolo lungo i vari livelli del Tempio, cercando ovunque e arriveremo in un lungo tratto rettilineo, con due statue che sparano fuoco. Scendiamo, attiviamo la modalità "Discreto" e raggiungiamo lo scrigno tra le due statue. Troveremo una chiave. Percorriamo il corridoio che parte verso sud ed usiamo la chiave per aprire la porta. Siamo ora nel centro della base aliena, raggiungiamo l'alloggio delle guardie e leggiamo il messaggio, per scoprire la parola d'ordine: "GREEN MOON". Uccidiamo le tre guardie, andiamo verso nord, nella stanza dei barili. Raccogliamo i bonus, eliminiamo la guardia e andiamo verso destra passando davanti alla nave spaziale. Uccidiamo un'altra guardia e raggiungiamo il piccolo ascensore. (attivabile con un saltino). Proseguiamo usando il protopack per evitare il nastro percorso dalla corrente. Uccidiamo l'ultima guardia, prendiamo la chiave, apriamo il baule e finalmente, prendiamo il disco di controllo. Tornando indietro, attiviamo/disattiviamo con il pulsante il nastro elettrico per eliminare eventuali guardie e torniamo all'astronave. Entriamoci ed inseriamo il disco di controllo nella consolle, per fare rotta verso la Luna Smeraldo.

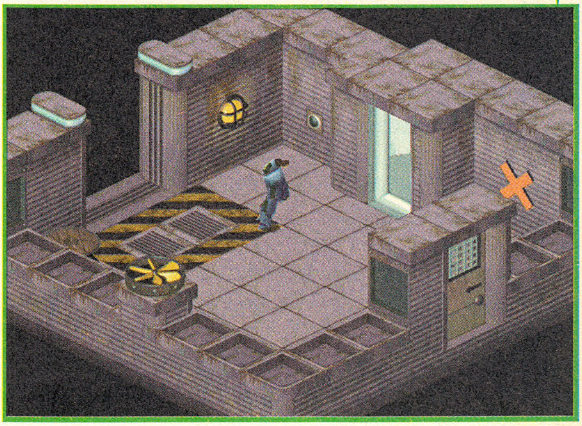
CAPITOLO 5

Appena atterrati ci verrà chiesta una parola d'ordine. Scegliamo la quinta opzione, quella relativa a GREEN MOON. Mettiamoci la tuta spaziale ed usciamo. In questo momento la base non è in allarme e



nessuno sa della nostra presenza, quindi parliamo tranquillamente con la guardia, che ci consiglia di passare per la reception, per adempiere le formalità burocratiche. Andiamo verso destra e entriamo. Troveremo una mappa della base che dobbiamo memorizzare, eliminiamo le due guardie e cerchiamo la stanza di controllo, costituita da tre colonne con una sfera in cima. Premiamo le tre sfere-interruttore che ci permetteranno di muoverci liberamente nella base. Usciamo e rientriamo nella base. Posiamo la tuta spaziale e entriamo. Naturalmente ci riconosceranno subito, facendo scattare l'allarme in tutta la base. Clicchiamo su una ruota per proseguire verso nord, verso le prigioni nelle quali si trova Baldino. Nell'ultimo corridoio troveremo una guardia, eliminiamola, prendiamo la chiave e proseguiamo a destra. Incontriamo Baldino e un Ribelle. Baldino ci racconta che gli Esmers sono intenzionati a distruggere il pianeta di Twinsun grazie a delle armi potentissime. Il Ribelle ci dice che il centro di controllo si trova sull'isolotto CX. Usciamo dalla cella e clicchiamo sulla ruota per aprire la porta in fondo al corridoio. Seguiamo il Ribelle. Nella stanza seguente ove è localizzata la cella, il Ribelle viene ucciso. Proseguiamo verso destra seguendo Baldino. Arriveremo in una stanza con un grosso computer, eliminiamo le guardie e usiamo l'interruttore rosso sulla parete di sinistra, in alto, per aprire la porta. Nella stanza seguente mettiamoci la tutta spaziale e automaticamente partiremo con l'astronave di Baldino in direzione Isola CX.





Trucchi & Segreti

Per questo numero Giochi per il Mio Computer propone ai suoi lettori un assortimento di trucchi e gabole veramente nutrito. In queste pagine troveremo il titolo che più ci interessa – se ne manca qualcuno, scriveteci. GMC cercherà certamente di accontentare tutti quanti!

AXELERATOR

Axelerator, non così chiacchierato come *Carmageddon*, non così blasonato come *Need for Speed*, è comunque un bel gioco ed ecco alcuni codici per semplificare la vita e migliorare fin da subito la macchina. Tenendo premuto il tasto CTRL durante il gioco, digitare:

Muchmoney
per ottenere 130.000 dollari in cassa
Allweapons
tutte le armi possibili
Helpme
per riparare l'auto
Aggressor
munizioni infinite
Booster
per una super accelerazione!

AGE OF EMPIRES

La Microsoft ha prodotto questo gioco di strategia divertente ed accattivante, recensito sul numero di ottobre. In alcuni momenti, diventa veramente difficile gestire la difesa, l'attacco e nel frattempo continuare l'approvvigionamento di oro, pietre, cibo etc. Ecco quindi i codici:

F6
Attiva e disattiva tutta la visione di tutta la mappa
CTRL-Q
Rende più veloce la costruzione degli edifici
CRTL-G
Aggiunge 1000 crediti d'oro
CRTL-W
Aggiunge 1000 pezzi di legno
CRTL-F
Avrete 1000 porzioni di cibo in più.

IGNITION

Bel gioco, veloce e ricco di puro divertimento. Gli sviluppatori della UDS hanno creato un prodotto che vanta un'ottima grafica, una buona colonna sonora e una modalità di gioco che vi farà ricordare certamente le "micromachine". Ecco alcuni codici per realizzare i migliori tempi sul giro. Bisogna digitarli sulla schermata principale quando appare il titolo del gioco.

STRINGS
Gli avversari finiranno male...
SVINPOLE
Effetto spettacolare: riposiziona la telecamera
SKUNK
Visualizza solo le ruote
FILMJOLK
Lo schermo ballerà in continuazione
SLASKTRATT
Tutte le macchine a disposizione.
SURMULE
Tutti i circuiti a disposizione.
BANARNE
Allunga la macchina verso l'alto.

LEGACY OF KAIN

Recensito sul numero di ottobre, *Legacy of Kain* non ha certo una grafica eccelsa ma è molto coinvolgente, l'ambiente gotico e il parlato ben digitalizzato lo rendono comunque interessante. Se diventare i principi delle tenebre è troppo difficile, basta

provare questi codici. In qualsiasi momento durante il gioco potremo usare il joystick per attivare i codici.

PIENA ENERGIA
su, destra, attacco, azione, su, giù, destra, sinistra
PUNTI MAGIA AL MASSIMO
destra, destra, attacco, azione, su, giù, destra, sinistra
BONUS = sinistra, destra, attacco, azione, su, giù, destra, sinistra

NHL98

Ennesimo simulazione targata Eletronics Arts ed ennesimo capolavoro. Imperdibile per gli amanti di questo sport e delle simulazioni in generale. Se però non riusciamo a diventare il capitano dei Pinguins, è giunto il momento di usare questi codici:

MANTIS
dona ai giocatori braccia e gambe da superuomini!
NHLKIDS
per avere i giocatori grandi come dei bambini
HOMEGOAL
aggiunge un goal alla squadra casalinga
AWAYGOAL
aggiunge un goal alla squadra ospite
PENALTY
procura un rigore
INJURY = qualcuno si infortuna...
ZAMBO
butta Zamboni sul ghiaccio
VICTORY
i fuochi d'artificio per festeggiare la vittoria!
CHECK
ogni giocatore placcherà un giocatore avversario

Infine, è possibile inserire questi codici dopo aver selezionato il menu "credits". Sentiremo un "beep" di conferma.

STANLEY
per vedere il filmato relativo alla fine della stagione
EAEAO
attiva la squadra "EA Blades"
ULTIMATEJUDGE
Sorpresa!!!

TOTAL ANNIHILATION

Recensito sullo scorso numero, questo gioco di strategia in tempo reale ha già conquistato tutta la redazione. Per chi ha perso innumerevoli ore giocando a *Dune 2*, *Warcraft 2* e *Red Alert* (tanto per citarne alcuni) non potrà perdersi *Total Annihilation*.
Qualcuno potrebbe aver bisogno di una mano per finire qualche difficile missione. Premere **INVIO** per attivare il box dei messaggi, poi premete "+" e poi digitate uno dei seguenti codici, poi ripremete **INVIO**. Per disabilitarli è sufficiente riinserirli.

ATM
aumenta l'energia di 1000
Radar
permette la copertura del radar al 100%
DoubleShot
raddoppia il potere (e i danni che causano) di tutte le armi
Contour#
mostra alcuni contorni in 3D. Al posto di # mettere un numero da 1 a 5
NowISee
mostra la mappa completa.

MEGAMAN X

Questo classico gioco di piattaforme, che sembra essere uscito dritto dritto da una sala giochi di qualche anno fa, è abbastanza difficilotto, quindi qualche trucchetto potrebbe servire.
PRIMO
3721-1281-3751-4456
SECONDO
4478-4863-4627-7358
TERZO
6414-4155-6872-3356

JEDI KNIGHT

Jedi Knight è lo sparatutto tridimensionale con soggettiva in 3D che ha meritato 8/10 sul numero di Novembre. Kyle Katarn, il protagonista del gioco, dovrà vedersela ancora una volta con le forze Imperiali, con i Gamorreani e con i Sabipodi e molti altri nemici...
Durante il gioco, premere **"T"** per entrare nella console di comando (e in alto dovrebbe apparire la parola **"command"**) e digitare i codici, poi premete **INVIO** per attivarli.
thereisnotry
porta al livello successivo
whiteflag
seguito da spazio e da 0 o 1, potremo abilitare e disabilitare l'intelligenza artificiale
deeznuts
aumenta il livella della "forza"
eriamjh
abilita la modalità "in volo"
jediwannabe
seguito da "**spazio**" e **0** o **1** abilita e disabilita l'invulnerabilità
red5
attiva tutte le armi
wamprat
attiva tutti gli oggetti
yodajammies
carica di energia
raccoonking
dà al nostro eroe tutta la forza del lato chiaro e del lato oscuro.
imayoda
carica di energia del lato chiaro della forza
sithlord
carica di energia del lato oscuro della forza
5858lvr
la mappa diventa dettagliata in ogni livello
warp
salta ad un altro livello, usando un numero per l'episodio ed un altro per il livello.

Gmc



Broken Sword II

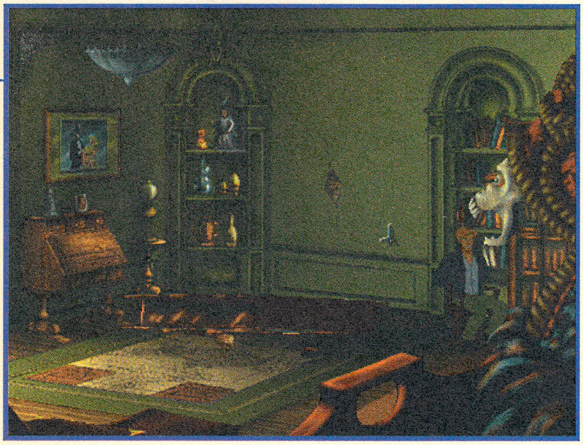


Anche in questo attesissimo seguito di Broken Sword impegnerà i nostri eroi, George Stobbard e Nicole Collard, in un'avvincente avventura, tra malvagie divinità maya e commercianti senza scrupoli. GMC vi presenta la soluzione completa di questo divertentissimo secondo episodio, per aiutarvi nel caso vi siate persi in qualche isola esotica centroamericana...

Si direbbe che la sorte non vi è proprio favorevole: non solo vi hanno rapito la ragazza, ma vi hanno anche legati a una sedia in balia di un **orrendo ragno velenoso**, mentre la stanza sta andando in fiamme!

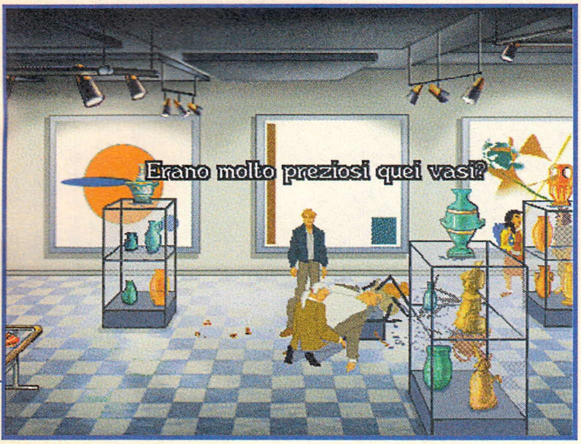
Non lasciatevi intimorire dalla vostra aracnofobia, ma passate subito all'azione: osservando la libreria, noterete che rimane in equilibrio poggiandosi su di un ceppo di legno, e che crollerà con un calcio ben assestato. Dopo qualche vacillamento, la libreria si schianterà al suolo, finendo proprio sul ragno velenoso. Una volta caduta la libreria, noterete sulla parete un sostegno metallico, che sembra essere l'ideale per spezzare la corda che vi tiene legati alla sedia.

Ora che vi siete liberati, dirigetevi verso lo scrittoio, all'interno del quale troverete una bottiglia di tequila; forse un goccio, dopo tante emozioni, non vi farà male! Purtroppo, vi accorgerete che la tequila non era delle migliori, e per poco non ingurgitavate un verme che, evidentemente, aveva alzato un po' il gomito. Raccogliete il verme dal pavimento e aprite il cassetto dello scrittoio. Prendete il vasetto decorato a mano (che nasconde una chiave al suo interno) e raccogliete da terra il dardo avvelenato che ha stordito Nicole. Prendete poi la borsetta di Nicole appoggiata a terra: al suo interno, troverete un biglietto scritto a mano da un ammiratore, un rossetto e un esotico paio di slip rossi. Lasciate perdere la borsa, di cui non avrete più bisogno e avvicinatevi all'armadietto vicino alla porta.



Cercate di scassinare l'armadietto con la punta del dardo, e non appena sarà aperto, prendete il cilindro non esploso, utilizzando gli slip rossi per proteggervi le mani dal calore. Ora non vi rimane che incastrare il cilindro nel sifone appoggiato all'armadietto, ottenendo un pratico estintore. Spegnete le fiamme che vi impediscono di uscire dalla porta, e recatevi al piano inferiore. Raccogliete il ritaglio di giornale accanto al telefono, e arrotolato all'interno, troverete un estratto conto a nome del dottor Oubier; chiamate Andrè per fissare un appuntamento al cafè e uscite dalla porta usando la chiave trovata nel vasetto. Recatevi al cafè e, mentre aspettate Andrè, fate due chiacchiere con il gendarme; in effetti, l'attesa incomincia a diventare insopportabile, e forse una tazza di caffè vi potrebbe aiutare a mantenere i nervi saldi. Approfittatene per fare qualche domanda al cameriere, e vedrete che Andrè non tarderà ad arrivare. Dopo aver parlato con l'irritante Andrè, rivolgetevi di nuovo al gendarme e, mentre si dispera, con la testa tra le mani, sottraete dal suo tavolo la fiaschetta di assenzio.

Recatevi alla galleria Glease di cui vi ha parlato Andrè, e parlate con il proprietario. Poi volgete la vostra attenzione al critico d'arte, il signor Laine, che troverete scostante e antipatico: infatti non appe-





na gli mostrerete il vaso dipinto a mano trovato nello scrittoio, lo scaglierà per terra frantumandolo. A questo punto pare opportuno vendicarsi in qualche modo (ma solo per poter procedere nelle indagini!), perciò versate nel bicchiere di Laine, almeno un paio di volte, l'assenzio contenuto nella fiaschetta. Non passerà molto tempo che al signor Laine incomincerà a girare la testa fino a perdere l'equilibrio, finendo rovinosamente su una teca di cristallo.
Approfittate del fatto che **Glease è occupato a raccogliere i cocci della teca**, per rovistare tra le casse d'imballaggio sul retro della galleria. Staccate l'etichetta incollata alla cassa, che vi rivelerà il nome e l'indirizzo della ditta di spedizioni agli ordini del dottor Oubier: la Condor Transglobal di Marsiglia.

MARSIGLIA

Non appena giungerete al porto di Marsiglia, parlate con il guardiano nella baracca: vi renderete subito conto che l'unico ostacolo che vi impedisce di raggiungere la Condor Transglobal è Venti, il cattivissimo e affamatissimo cane da guardia.
Scendete per le scale e raccogliete il mezzo-marinao che galleggia nell'acqua; poco più avanti noterete la bottiglia di birra che il guardiano ha appena buttato giù dalla botola della baracca, che riuscirete a recuperare grazie al mezzo-marinao.
Non cercate di dialogare con il guardiano salendo dalla botola: la dieta che segue (a base di birra e fagioli) gli crea fastidiosi problemi, che vi impediranno di sopportare a lungo la sua presenza.
Tornando di fronte alla baracca, avvicinatevi al comignolo della stufa, che è però troppo bollente per poterlo toccare con le mani: usate l'acqua del porto contenuta nella bottiglia di birra per raffreddare il cono del comignolo, e una volta tolto, infilate la bottiglia intera per ostruire la canna fumaria.
La baracca si riempirà immediatamente di fumo, costringendo il guardiano ad uscire; approfittate della sua assenza per introdurvi nella baracca attraverso la botola e, una volta all'interno, prendete un pezzo di carbone dal secchio e la scatola dei biscotti per cani. Lanciate un biscottino per cani sulla piattaforma cosicché Venti si sporgerà per prenderlo: usate quindi il mezzo-marinao per far scattare i bracci meccanici che tengono alzata la piattaforma, e far volare in acqua il temibile cane. Ora potrete scavalcare indisturbati il recinto e avviarvi verso i capannoni della Condor Transglobal.
Prima di salire le scale per raggiungere il cornicione, provate a bussare alla porta: sembra che nessuno si sia accorto di voi. Dirigetevi quindi verso la finestra più vicina allo scarico del ventilatore, e affacciandovi, vedrete l'energumeno che ha rapito Nicole seduto alla scrivania. Il rumore del ventilatore è troppo forte perché lo scagnozzo vi senta, perciò usate il mezzo-marinao per bloccare le pale del ventilatore. Scendete per le scale e bussate nuovamente alla porta; quando l'uomo si affaccerà, fatelo uscire e correte di nuovo sul cornicione. Aspettate che sia sulla soglia e poi stringete la morsa attorno al barile per tirarlo sulla chiatta. L'uomo, incuriosito dal rumore, si avvicinerà all'estremità del meccanismo per tirare i barili: approfittate della posizione invitante in cui si è messo l'energumeno e, con un colpo ben assestato, tirate un altro barile; questa volta colpirete in pieno l'uomo, che **verrà sbalzato sulla chiatta**.
Entrate nel capannone, e frugate nei cassetti della scrivania per trovare una piccola chiave d'ottone. Poi, curiosate tra i foglietti appesi alla bacheca (troverete un indirizzo molto interessante) prima di parlare con l'omino nascosto tra le casse.
Noterete che l'uomo è ammanettato, e la chiave che avete trovato tra i cassetti è proprio quella che serve per liberarlo. Utilizzate l'ascensore per scendere al piano inferiore, e spostate la cassa più vicina all'ascensore per bloccare la fotocellula; poi premete l'interruttore a lato del pulsante per la chiamata dell'ascensore, per accendere la luce. Ora che la stanza è illuminata, potrete notare dei graffi circolari sul pavimento, causati con ogni probabilità da una porta: infatti, troverete l'entrata di una stanza segreta, e non solo in questa stanza è rinchiusa Nicole!
Slegatela dalla sedia, toglietele il nastro adesivo che le impedisce di parlare e raccogliete il feticcio ai piedi della sedia; dopo un breve scambio di idee con Nicole, tornate nella stanza dell'ascensore e utilizzate il nastro adesivo sulla fotocellula. Ora che l'ascensore rimane

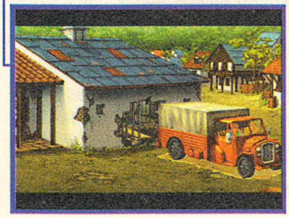
aperto grazie al nastro, spostate la cassa; poi trasferite la cassa più piccola su quella che teneva aperto l'ascensore, in modo tale da poter rimuovere la terza che blocca il carrello elevatore.
Legate la corda alla statua e, dopo averla alzata grazie alla leva del carrello elevatore, legate l'altra estremità della corda alla carrucola. Riabbassate il carrello così la statua sarà libera di oscillare e poi chiedete aiuto a Nicole per spingere la statua: scivolando sulla carrucola, la statua andrà a sfondare la porta, permettendovi di uscire dalla stanza.
Giunti a strapiombo sulla lurida acqua del porto, sembra che vostra unica via d'uscita sia quella di utilizzare le manette sul cavo, per creare **una carrucola artigianale**; cadrete invece in acqua, faccia a faccia con il vostro amico Venti!
La vostra prossima tappa è il Messico Centrale, in compagnia di Nicole.



QUARAMONTE CITY

Arriverete a Quaramonte nel **giorno del mercato**: girate tra la gente e fate qualche domanda (in modo particolare alla banda). Tra l'altro in questa ridente località incontrerete anche Pearl, vostra vecchia conoscenza del primo *Broken Sword*. Entrate nella stazione di polizia, e parlate con Renaldo e il generale Raul; e visto che le coincidenze non sono mai troppe, vedrete andare via il dottor Oubier.
Salite fino agli uffici della compagnia mineraria e parlate con Concha: vi renderete subito conto che la signorina non vede di buon occhio il generale e i suoi loschi affari. Di fianco alla stazione, scorgerete il camion di Duane, marito di Pearl, che sta parlando con il dottor Oubier. Scambiate quattro chiacchiere con loro poi, non appena il dottore se ne sarà andato, parlate con Duane; scoprirete così che fa parte di un'organizzazione sovversiva e che ha bisogno di un detonatore.
Entrate nella stazione di polizia e chiedete a Nicole di distrarre il generale. Per poter rovistare tra le scartoffie della stazione dovrete però liberarvi anche di Renaldo. Non appena il generale si allontanerà con Nicole, chiedete a Renaldo di farvi da guida nella visita ai reperti archeologici Maya. Il buon assistente sarà disponibile a farvi da cicerone, ma ignora che non sarete voi a visitare la zona archeologica, ma Pearl. Avvisatela che avete organizzato una visita guidata, e vi sarete così liberati di Renaldo. Osservate attentamente la cartina appesa al muro e poi fate visita a Miguel, il dissidente arrestato, in prigione.
Tornate da Concha e parlatele di ciò che avete visto sulla cartina alla stazione di polizia: la ragazza riconfermerà i suoi dubbi sul generale, e si mostrerà ben disposta a darvi una mano, innanzitutto lasciandovi prendere il detonatore dall'armadio.
Tornate da Duane e dategli il detonatore: lo svitato maritino vi chiederà di avvisare Miguel che il piano sovversivo sta per attuarsi. Non appena vi avvicinerete alla cella di Miguel, verrete arrestati anche voi per atti sediziosi. Ma non dimentichiamoci di Nicole! George, per il momento, è chiuso in una cella, mentre la bella francesina è alle **prese con uno spasimante molto insistente**: il generale Raul.
Nicole cerca di cavarsela in qualche modo, trovando sempre nuovi argomenti di discussione per mantenere le distanze con il generale, ma viene praticamente assalita dalla madre di questi, la Señora dittatrice. George deve assolutamente evadere dalla sua cella, perché la Señora incomincia ad accennare al matrimonio...
Duane intanto cerca di abbattere il muro della prigione, facendo scoppiare l'esplosivo che ha sul camion con il detonatore procuratogli da George; ma in realtà invece di concime chimico, gli è stato venduto concime organico! L'esplosione non ha perciò l'effetto desiderato e voi vi ritroverete ancora rinchiusi in cella.
Fatevi passare da Miguel la corda che forma il cappio appeso nella sua cella, e legatelo alle sbarre della finestra: poi chiamate Duane e porgetegli il cappio. Non appena lo avrà legato al camion, le poderose ruote motrici della vettura **sfonderanno il muro della prigione**, liberandovi.
Approfittate del fatto che Pearl e Duane stanno facendo perdere tempo ai poliziotti, e scappate con Miguel e Nicole sul **battello lungo il fiume**.






LA CASA SULL'ALBERO

Dopo una breve sequenza filmata, vi ritroverete sulla sponda del fiume, storditi e infreddoliti. Proseguendo lungo il sentiero vi troverete di fronte ad una deliziosa **casetta costruita su di un albero**. Prendete l'intreccio di viti sul lavatoio, e proseguite attraversando il ponte. Sistemate il ritaglio di giornale sulle foglie bagnate, vicino alla pompa, e poi avvicinate la statuetta alla ruota metallica del mulino: il contatto produrrà delle forti scintille che incendieranno il mucchio di foglie bagnate vicino alla pompa. Il fumo, pompato all'interno della casa, costringerà l'abitante della casetta ad affacciarsi: scusatevi per aver attirato in questo modo la sua attenzione, e fate due chiacchiere con lui. Scoprirete il prete ha trovato Nicole febbricitante per il morso di un serpente lungo il fiume, e la sta curando.

Il prete vi spiegherà che l'unico modo per curare la vostra amata, è il succo di una rara radice, che è possibile trovare solo dallo sciamano del villaggio. Il prete però si rifiuterà di accompagnarvi al villaggio. Fatevi dare il collare, poi utilizzate l'intreccio di viti sul torchio come cinghia di trasmissione tra le due pietre.

Raccogliete la croce di legno e impiantatela nel torchio per far leva sulle pietre, ottenendo così un perfetto mangano per stirare il collare del prete (in fondo per Nicole siete anche disposti a fare la colf per un giorno).

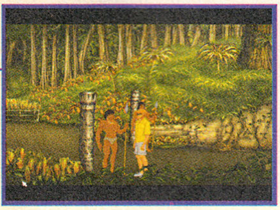
A questo punto il prete non ha più scuse e vi accompagnerà fino all'ingresso del villaggio, davanti a **due guardie**. Per incontrare con lo sciamano del villaggio, sarete costretti a pagare dei tributi: date alla guardia la scatola di biscotti per cani, che lo sciamano apprezzerà senz'altro. Purtroppo lo sciamano ha apprezzato a tal punto da restituirvi la scatola vuota! Mettete quindi il rossetto nella scatola e rimandatela allo stregone: il potente sciamano apprezzerà anche quest'ennesimo dono, ma non lo riterrà ancora sufficiente; non vi resterà che mandare al saggio la pietra di ossidiana raffigurante il coyote. Quest'ultimo dono convincerà lo sciamano a ricevervi.

Sedete accanto al fuoco con il saggio e assicuratevi che abbia la radice che può curare Nicole.

Purtroppo, dovrete guadagnarvela, ascoltando pazientemente tutta la storia delle tre pietre ossidiane, necessarie per catturare lo spirito cattivo (neanche a dirlo sarete voi i prescelti per ritrovare le due pietre mancanti).

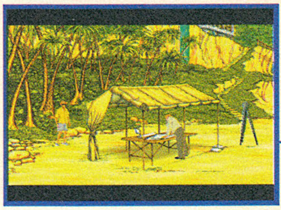
Alla mattina tornerete alla casa nella foresta.

Usate il cono del comignolo come recipiente, e posatelo sotto il torchio; poi spremete la radice tra le due pietre, e portate l'antidoto ottenuto a Nicole. Una volta guarita Nicole, dovrete partire per la nuova missione affidatavi dallo sciamano.









BAIA DI KETCH

A questo punto la sorte vuole che la missione a Londra sia affidata a Nicole, mentre voi volerete verso i Caraibi. Giunti sull'isola tropicale, **parlate con il geometra Bronson**, che sta facendo dei rilevamenti topografici per la ristrutturazione della casa sulla. Parlate con Rio, il ragazzino che sta pescando sul molo, e scoprirete che il museo che il geometra vuole ristrutturare era la casa di Ketch. Salite per le scale fino a raggiungere la casa, e chiacchierate con le due arzille vecchiette, discendenti di Ketch. Dite loro di aver visto Emily scappare con Rio, cosicché se ne andranno alla ricerca della nipotina.

Ritornate da Rio, e chiedetegli di pescarvi un pesce in cambio del verme della tequila da usare come esca; purtroppo, i risultati saranno miseri, perché Rio riuscirà a pescare solo una bicicletta.

Suggeritegli di cambiare esca, e mentre recupererete la camera d'aria dalla bici arrugginita, Rio vi pescherà un pescetto prelibato.Tornate sul patio, e legate la camera d'aria all'asta della bandiera, e, all'altra estremità della camera d'aria, il pesce.

Il gatto, distratto dal pesce, non vi noterà neppure quando gli ruberete la pallina rossa. Legate allora la camera d'aria al ramo a forma di "U" e, con questa rudimentale fionda, lanciate la pallina, che andrà ad abbattere il segnale del teodolite all'estremità dell'asta, facendo andare su tutte le furie Bronson. Aspettate che il geometra salga fino al patio, e non appena si arrampicherà all'asta, spostate la scala e raccogliete il segnale per terra.

Finalmente nulla vi impedisce di dare uno sguardo ai progetti di Bronson [snap15] e di prendere il teodolite. Tornate sul patio dove ritroverete le due simpatiche vecchiette, e smascherate quell'imbroglione di Bronson mostrando loro i progetti, che rivelano l'intenzione di costruire un gigantesco albergo. La gratitudine delle due donne è tale da permettervi di entrare nella casa-museo.

LONDRA, BRITISH MUSEUM

Nel frattempo, Nicole avrà raggiunto il British Museum, sulle tracce della pietra del giaguaro. L'armadietto sulla destra della stanza custodisce proprio la pietra di ossidiana che stavate cercando. Chiedete informazioni al guardiano riguardo alla pietra, e lui vi indicherà una persona molto più esperta, che sarà in grado di darvi qualche ragguaglio in più: il professor Oubier!

Non appena il professore uscirà dal museo, vi accorgerete che la pietra è stata rubata. Prendete le chiavi rimaste nella serratura della vetrina, e aprite l'armadietto a sinistra del telefono. Questa vetrina contiene un pugnale di ossidiana che vi potrà essere molto utile. Infine, mostrate le chiavi della vetrina al guardiano, che terrorizzato

dall'idea che il sospetto possa essere il dottor Oubier, telefonerà immediatamente al comando di polizia: approfittate di questo diversivo per spostare la tenda, che cela un'uscita secondaria del museo. Usate il pugnale di ossidiana per far scattare la serratura, e fuggite.

MUSEO DI KECTH

Intanto, il nostro intrepido George è riuscito a guadagnarsi la fiducia delle due anziane signore, che gli hanno permesso di entrare nella casa-museo di Ketch. Non appena aprirete la cassapanca, salterà fuori Emily, l'amichetta di Rio. Prendete la piuma d'oca sullo scrittoio e poi osservate attentamente il ritratto di Ketch: la croce d'oro che porta al collo, è uguale a quella che indossa la sua vivace discendente Emily. Ovviamente, dovrete far di tutto per averla, perciò chiedetele cosa vorrebbe in cambio della croce.

Uscite dalla casa e data la piuma al gatto che, in men che non si dica, la ridurrà in brandelli con i suoi formidabili artigli. Infine, tornate dal ragazzino che pesca, e domandategli cosa offrirebbe come dono ad una giovane fanciulla; Rio vi suggerirà di offrire ad Emily una conchiglia, ma in questo momento è troppo preso a pescare un pesce tigre per aiutarvi. Donategli la piuma ridotta in brandelli come esca, e avrete così la conchiglia.

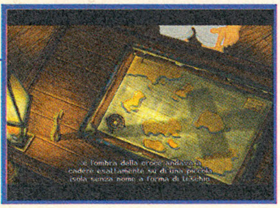
Tornate da Emily e offritegli la conchiglia in cambio della croce. Poi, posizionate nell'incavo della scrivania la cartina storica: noterete che si incastra perfettamente! Ora non vi manca che collocare la lanterna al posto del calamaio, e la croce d'oro al posto del porta penna. Questa combinazione farà sì che la lanterna proietti la luce sulla croce, e l'ombra della croce vada a cadere esattamente su di una piccola isola: **l'isola degli zombe**. Correte da Rio e chiedetegli di accompagnarvi all'isola con la sua piroga: dopo qualche perplessità, il ragazzino accetterà.

Osservate la scogliera: vi renderete conto che sarà impossibile arrampicarvi a mani nude. Chiedete a Rio di prestarvi la sua rete da pesca, e con un perfetto lancio, assicuratela all'affioramento roccioso della scogliera, per poter scalare la roccia.

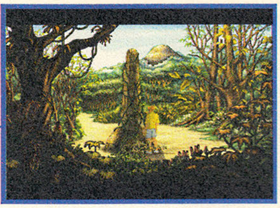
METROPOLITANA LONDINESE

Non dimentichiamoci di Nicole. La nostra francesina è riuscita a scappare dal museo e ora si trova in una **stazione abbandonata della metropolitana di Londra**.

Utilizzate il pugnale di ossidiana per aprire lo sportello dell'armadietto, alla destra della bilancia. La lama del pugnale risulterà però troppo grande, e creerà una crepa nello sportello. Usate il fermaglio per i capelli (lo costudite nella borsa) per far scivolare il penny incastrato nella fessura per le monete, del distributore automatico di bibite, e raccoglietelo dal vano per la restituzione delle monete.









Usate poi il penny nella bilancia, che una volta misurato il vostro peso, emetterà un piccolo biglietto stampato. Servitevi infine del biglietto, che sarà sufficientemente sottile, per poter forzare la crepa dell'armadietto, e far scattare la serratura. Una volta aperto, premete il pulsante rosso, e aspettate il vagone della metropolitana, che vi farà uscire dai sotterranei londinesi.

ISOLA DEGLI ZOMBIE - PARTE I

Nicole è oramai salva, e è riuscita ad uscire dalla metropolitana grazie al suo infallibile fiuto; il nostro George, invece, dimostrerà la scarsezza delle sue doti fisiche, accasciandosi al suolo dopo l'arrampicata sulla scogliera.

Giunti alla radura in cima alla scogliera, seguite il sentiero di sinistra, fino a ritrovarvi in una piccola palude: raccogliete lo stelo della canna e poi inoltratevi nella foresta, proseguendo a nord. In questa locazione noterete una piccola tana. Stuzzicate il misterioso abitante della tana con la canna, finché noterete che l'animaletto ha tranciato, con un morso netto, l'estremità della canna.

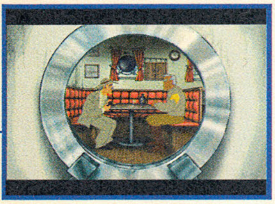
Tornate alla radura, ma questa volta seguite il sentiero alla vostra destra. Proseguendo in questa direzione vi troverete alla presenza di un piccolo (ma cattivo) cinghiale, che vi sbarra la strada.

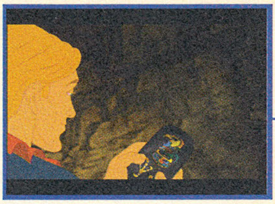
Utilizzate la canna tranciata come cerbottana: vi accorgerete che grazie al morso dell'animale nella tana, l'estremità della canna è più larga e vi permetterà di infilare il dardo avvelenato. Usata questa rudimentale cerbottana per colpire il cinghiale che, intontito dal veleno del dardo, vi lascerà libero il passaggio.

Oltre il sentiero, noterete una **roccia a forma di ago**. Aggrovigliate la rete da pesca con il rampicante che troverete sulla roccia, ottenendo una liana robusta, e unitevi il segnale luminoso per il teodolite. Infine, lanciate il segnale legato alla liana sulla roccia, in modo tale da posizionare il segnale su un punto molto alto, ben visibile da qualsiasi altra parte della foresta. Ora non vi resta che salire sull'altura che domina la foresta, a est della locazione dove si trova la roccia a forma di ago. Noterete immediatamente le iniziali "F.K" (Frederick Ketch) incise nella roccia: questo significa che state seguendo la traccia giusta. Accanto alle iniziali del famoso pirata, scorgerete tre piccoli buchi. Incastrate il teodolite nei buchi e osservate lo splendido panorama che vi si apre dinanzi: potrete così individuare il segnale luminoso che avete posto sulla roccia ad ago e, perpendicolarmente a esso, noterete che si **erge una roccia**: è lì che dovrete cercare il tesoro di Ketch!

IL PORTO DI LONDRA

Nell'inseguire il professor Oubier, l'instancabile Nicole ha scovato il molo, sotto il ponte, dove è attraccata la nave di Karzak. Spostatevi

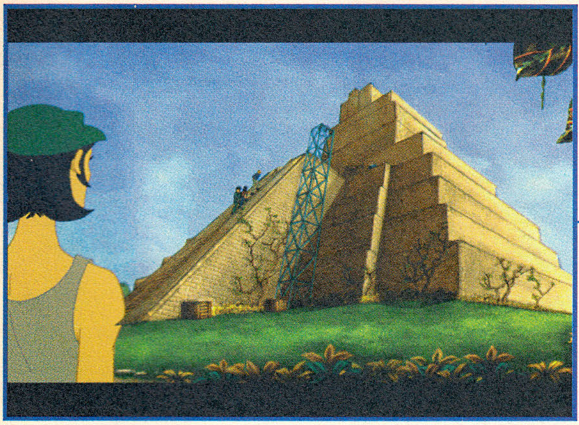


verso la cassa più vicina alla nave, e non appena la guardia sarà passata correte verso le scale e sdraiatevi sul tetto della cabina: così facendo la guardia non riuscirà a vedervi.
Aspettate che la guardia si sia allontanata, scendete per le scale e aprite la porta dell'armadietto; poi correte nuovamente sul tetto: la guardia, incuriosita dalla porta aperta, entrerà nello sgabuzzino per controllare. Scendete nuovamente le scale e chiudete la porta alle spalle del guardiano, imprigionandolo; comunque, per non rischiare, utilizzate la scopa a lato dell'armadietto per bloccare la porta, e assicurarvi libertà d'azione per un bel po'.
Ora potete curiosare attraverso l'oblò del cabinato, per capire cosa sta succedendo: Karzak sta **minacciando il dottor Oubier**, e dopo piccanti rivelazioni, lo fredderà con un colpo di pistola. Entrate nella cabina e prendete la pietra del Giaguaro dalle mani del professore. Come nei migliori thriller, il terribile Karzak vi sorprenderà alle spalle, cerando di strangolarvi. Colpitelo prontamente con il pugnale di ossidiana, e, una volta libere dalla morsa assassina di Karkaz, scappate dalla nave.

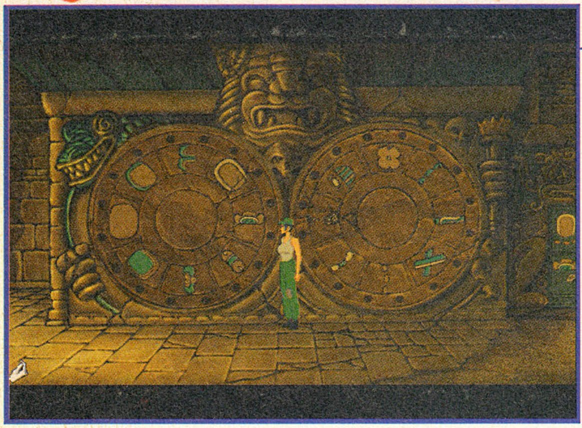
L'ISOLA DEGLI ZOMBIE – PARTE II

George ha scorto, grazie all'aiuto del teodolite, la roccia che custodisce il tesoro di Ketch: ora non rimane che trovare il modo per raggiungerla!
Non appena uscirete dalla foresta vi troverete sul **set di un film** di pirati (la trasposizione cinematografica de "L'isola del tesoro").
Parlate con il regista e, con molta indifferenza prendete lo sciroppo d'acero, la frittella e la ciambella dal tavolo imbandito, dietro alla cinepresa. Dopo aver fatto due chiacchiere con lo stuntman, capirete che oltre ad essere un ottimo attore, è anche una buona forchetta: offritegli perciò una frittella, ma solo dopo averla imbevuta di sciroppo. Nel mangiarla, lo stuntman si sbrodolerà di sciroppo appiccicoso, delizioso richiamo per gli insetti.
Il caso vuole, che nel cespuglio vicino all'attrice si nasconda un vespaio: lanciate la ciambella rafferma nel cespuglio, smuovendo le foglie: a questo punto, uno sciame di vespe rincorrerà goloso lo sfortunato stuntman, facendolo scappare.
Ora che il set è impraticabile, tutta la troupe è costretta a **trasferirsi sulla spiaggia**, per scampare alle malefiche vespe.
Nel frattempo, vi sarete senz'altro accorti che la grotta dove è custodito il tesoro è proprio vicinissima a voi, perciò parlate con il regista, e cercate di convincerlo che la grotta in cima alla roccia è cinematograficamente molto più suggestiva di quella sulla spiaggia; inoltre, mentendo sulla vostra decennale esperienza come stuntman, ditegli che potrete essere in grado di scalare la roccia, per la buona riuscita del film. Convincete il cameraman che è possibile usare la telecamera a mano, e entrate nella tenda per indossare il costume di scena e calarvi completamente nella parte. Giunti nella grotta, troverete come previsto il tesoro di Ketch, e l'**agognata pietra del Giaguaro**!



IL VILLAGGIO

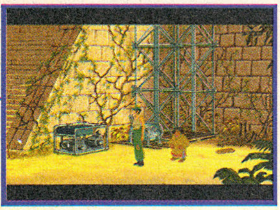
Nicole è riuscita a raggiungere il villaggio dello sciamano, nella speranza di rincontrare George.
Oramai le tre pietre sono in vostro possesso, ma sembra che le vostre avventure non siano ancora terminate. Il villaggio è stato completamente incendiato dagli uomini di Karzak, e non c'è traccia di George in giro. Incontrerete però Titipoco, che ha con sé la pietra dell'Aquila e cerca di farvi capire che sotto le ceneri si cela qualcosa. Cercate di ribaltare il barile d'acqua e, non riuscendovi, chiedete aiuto a Tititpoco. Una volta che l'acqua del barile avrà raffreddato le ceneri, potrete prendere la terza pietra, quella del Coyote.
Proseguite verso ovest, in compagnia di Titipoco, fino a raggiungere la piramide maya. Scorgerete così due uomini, che stanno **portando qualcuno in cima alla piramide**, come sacrificio al potente dio maya: e noterete con orrore che si tratta di George!
Tagliate con il pugnale di ossidiana il tubicino di gomma del generatore, e prendete il cilindro, che utilizzerete come contenitore per la benzina che sta fuoriuscendo. Ora, utilizzate il cilindro pieno di benzina per rabboccare il motore, dopo aver aperto il tappo della benzina. Il vostro obiettivo ora è far funzionare di nuovo il montacarichi, per liberare George.
Afferrate la torcia che noterete alla base della piramide, e datela a Titipoco, chiedendogli di incendiarla. Una volta che l'estremità della



torcia avrà preso fuoco, gettatela sulla benzina caduta per terra, creando un piccolo incendio.
Date ora la corda al vostro amico che, molto più agile di voi, andrà ad annodarla all'estremità del montacarichi. Poi legate la corda al motore, avviatelo premendo il pulsante di accensione, e spiegate a Titipoco come utilizzare le leve per far **alzare il montacarichi**.
Salite sulla piattaforma del montacarichi per raggiungere la cima della piramide.
Qui vedrete George, sorvegliato da Pablo e Raul. Prendete la fascia delle munizioni sulla cassa, scendete con il montacarichi e lanciate le munizioni nel fuoco. I due energumeni che stanno sorvegliando George, crederanno di essere circondati e quest'ingegnoso stratagemma lancerà nel panico gli uomini di Karzak.
Ora Nicole e George si troveranno da soli, in compagnia del generale Raul, e dovranno convincerlo ad aprire gli occhi di fronte alle spietatezze della madre e di Karzak, che si sono messi d'accordo per tradirlo. Usate il pugnale per liberare George dalle corde che lo legano alla pietra sacrificale, e poi scappate. Apparentemente scettico, il generale però non vi ostacolerà quando vi dirigerete all'interno della piramide.
Osservate le leve che noterete sul disegno alla parete, e intuirete che è necessario muoverle contemporaneamente per far scattare il meccanismo: chiedete a George di darvi una mano, e si aprirà sotto i vostri piedi una botola.
Vi troverete così di fronte ad un astruso macchinario, decorato con simboli strani.
Il meccanismo è composto da due ruote mobili, più a destra dieci tavolette che corrispondono alla combinazione dei **simboli sulla ruota**, e sotto alla statua, quattro tavolette decorate con la composizione di due coppie di simboli.
Per far scattare il meccanismo che apre la botola, dovrete quindi:

1) far coincidere due simboli sulle ruote
2) spingere a fondo la tavoletta che rappresenta la combinazione dei simboli formati
3) tornare alla ruota e ripetere una seconda combinazione di simboli
4) spingere nuovamente la tavoletta corrispondente
5) recarsi di fronte alle quattro tavolette e spingere quella che rappresenta la combinazione delle due mattonelle premute precedentemente.

Chiaramente occorrerà visualizzare attentamente una delle quattro mattonelle, memorizzare quali sono le mattonelle che combinate formano quella scelta, e andare a formare le combinazioni sulla ruota.Dopo che avrete schiacciato tutte e quattro le mattonelle, si aprirà un passaggio segreto.
Torniamo a George che questa volta si trova in compagnia di Titipoco. Prendete la torcia e osservate il dipinto sul muro: la solita leva vi permetterà di fuggire dalla locazione in cui vi trovate, per scoprire nuovi passaggi; infatti, la botola si che apre sotto i vostri piedi, vi scaraventerà in una stanza. Incendiate con la vostra torcia la torcia appesa sul lato destro della stanza e proseguite a ovest, nella **stanza successiva**.
Azionate la leva e chiudete la porta dalla quale siete entrati; uscite dall'unica porta rimasta e attraversate il corridoio fino all'ingresso della porta successiva.
Azionate nuovamente la leva finché non si chiuderà la porta dalla quale siete usciti, lanciando aperta la porta che vi ricondurrà nella **stanza con la torcia**. Una volta entrati, vi accorgerete che questo continuo azionarsi di leve ha aperto una piccola porta sul muro di destra. Scendete per le scale. Ora, finalmente, vi ritroverete tutti e tre, George, Nicole e Titipoco, ognuno in possesso di una pietra di ossidiana, per godervi un meritato finale...








Il futuro
sta per diventare Storia
La leggendaria spada di Excalibur è stata trafugata in un'altra dimensione. Solo voi potrete impedire il susseguirsi di eventi disastrosi che avverranno se la spada non verrà ritrovata.
EXCALIBUR
2555 AD
TELSTAR
Electronic Studios
3Dfx
Più di 300 locazioni di gioco, oltre 50 diversi personaggi.
Straordinario realismo delle immagini che, insieme agli incredibili giochi di luce, rendono 'Excalibur' un prodotto mozzafiato, capace di dare la sensazione di vivere l'avventura in prima persona.
Intriganti sezioni puzzle impegneranno a fondo le vostre capacità intuitive, nonchè la vostra abilità con le armi.
Il gioco è ottimizzato per l'utilizzo delle schede video acceleratrici 3D, come la 3Dfx™ e la VOODOO.
Software&co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/
PC CD-ROM
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
DIVERTIMENTO

MATROX m3D

La tua scheda per i giochi 3D



POWERED BY matrox

Puoi spingere i giochi 3D ai confini della realtà ad un prezzo abbordabile? Sì, con la fantastica scheda Matrox m3D che offre azioni stile arcade ad oltre 30 immagini al secondo e fino alla risoluzione di 1024 x 768 per una perfetta resa visiva.

Regalati Matrox m3D: è una festa di effetti iper-reali ed emozioni intense. Ed in più, da vivere subito, le avventure mozzafiato di due titoli di successo : Ultimate Race di Kalisto e MDK : Mission Laguna Beach, ed oltre 20 spetacolari demo...

Matrox m3D, di facilissima installazione su bus PCI, convive con la tua scheda grafica, rendendoti protagonista dei più appassionanti giochi D3D e degli incredibili giochi SGL. E se hai Mystique con il modulo video Rainbow Runner Studio il tuo sistema è davvero spaziale!

Aggiungi al tuo divertimento la forza, l'affidabilità e la convenienza Matrox.

DUE GIOCHI FANTASTICI IN DOTAZIONE

...AVVENTURE E 20 DEMO!



Lire 249.000* 4 MB

POWERVR READY

Matrox m3D

- Funziona con le schede Matrox e le schede SVGA 2 MB
- Scheda add-in per sistemi PCI ed AGP con slot PCI compatibile (sistema minimo: P133)
- Chip grafico PowerVR PCX2, memoria SDRAM a 4 MB
- 3D texture mapping con correzione prospettica, bilinear filtering, MIP mapping, fogging, alpha blending e trasparenze
- Supporto 3D a pieno schermo ed in finestra

matrox

http://www.matrox.com/mga/italia

*Prezzo suggerito di vendita, IVA inclusa

Agenzia italiana di Matrox Graphics Inc.

3G electronics s.r.l.
Via Boncompagni, 3/b - 20139 Milano
Tel. (02) 5253095 Fax (02) 5253045
BBS: (02) 5253044
email: 3gelectronics@treg.it